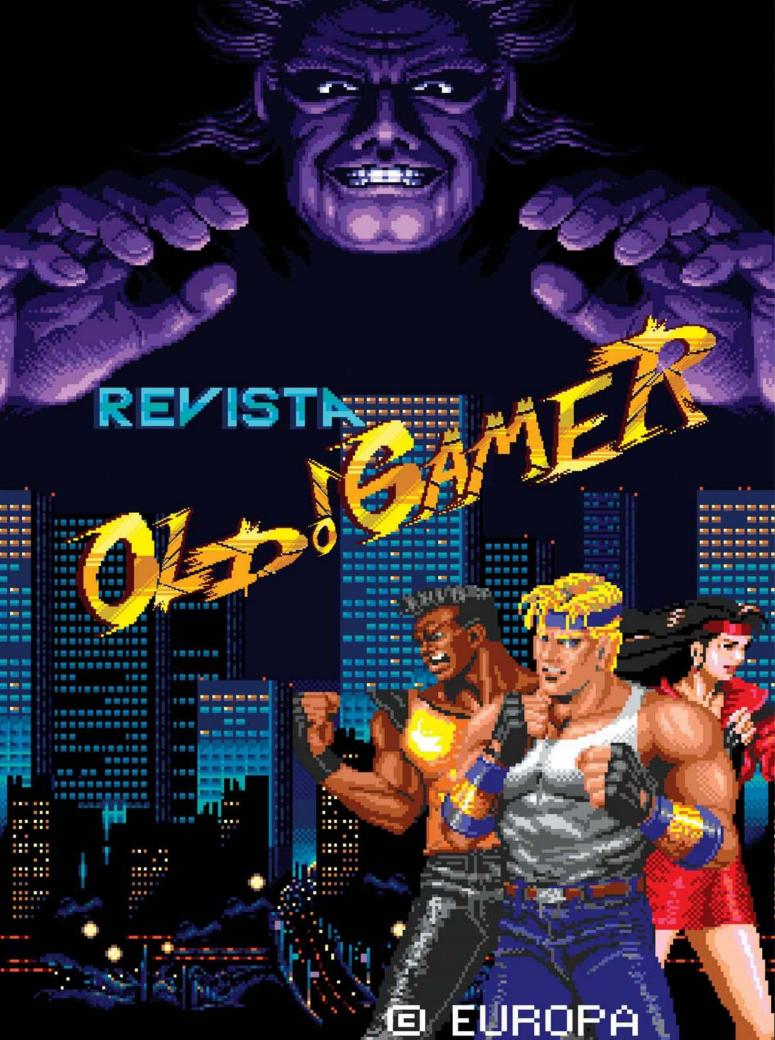
DONKEY KONG COUNTRY
Uma história de macacos e jacarés que revolucionaram a tecnologia 3D no SNES

ALIENS X METROID
Semelhanças entre os aliens do cinema e a aventura de Samus

O PODER DO NINJUTSU
Os maiores ninjas dos videogames, suas missões e treinamentos

FULL MOTION VIDEO
As piores interpretações do mundo e algumas ótimas ideias dos jogos em FMV

ACTRAISER
Todos os detalhes do cenários de um dos melhores jogos de ação do SNES

REVISTA
OLD!GAMER
© EUROPA

Dinheiro é bom e ninguém recusa, pelo contrário: agradece. Mas nem um saco de dinheiro, daqueles de desenho animado, nos deixaria mais felizes do que ficamos ao sentir a empolgação do público da **OLD!Gamer**.

Dinheiro acaba rápido – ainda mais que quase todos os membros da redação são casados –, mas o apoio de leitores, blogs, comunidades online, colecionadores de raridades, e até de redações de revistas de videogames de outras editoras, é a prova de que a **OLD!** é muito especial mesmo.

E essa sensação recompensadora, de participar de uma revista que resgata emoções das pessoas, assim como os jogos clássicos faziam, é para sempre e não tem preço para nós.

Agradecemos, sinceramente, a todos.

E vamos que vamos.

Humberto Martinez
Redator Chefe
humberto@europanet.com.br

De fato, fazer revista de jogos é um processo complexo e que envolve paixão. Veja nossa matéria de capa, por exemplo. Os shoot 'em up, ou shmups, os "jogos de navinhas" são um gênero que envolvem a mais pura paixão – eram (e ainda são) feitos de modo quase artesanal por profissionais que escolheram se dedicar a este mercado que nem tem um amplo público consumidor para garantir lucratividade. Coisa de entusiasta mesmo.

Uma matéria que abordasse os mais de 30 anos do gênero deveria envolver os mesmos predicados exigidos na criação de um desses jogos. Douglas Pereira, o autor do feito, é um apreciador dos shmups. Ele consegue entender a obsessão daqueles que gastam dias aperfeiçoando a técnica para alcançar uma pontuação maior ao mesmo tempo em que proporcionam um espetáculo de precisão ao navegarem intactos em um mar de projéteis.

Movido por uma igual busca pela completude, ele conseguiu filtrar os fatos relevantes, as histórias interessantes e os detalhes obscuros até o limite que 18 páginas permitiam. Nosso designer Marco Souza capturou a estética do gênero no visual que conduz a matéria. E o processo de edição, na ânsia pelo "placar perfeito", tem uma história que combina com a própria produção desta edição. O resultado final é um artigo que cativa curiosos e tem uma ou outra novidade até para os fãs dedicados.

Aprecie, então, esta e todas as demais matérias feitas com a mesma dedicação e até a próxima edição – que, garantimos, está sendo feita no modo "Time Attack".

Fabio Santana
Editor Contribuinte
fabio@europanet.com.br

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Edição Nº 3 - Maio de 2010

Editor e Diretor Responsá vel: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 -
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Editor Contribuinte: Fabio Santana
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de Texto: Eliane Pereira
Colaboraram nesta Edição: Alexei Barros, André Forte, Douglas Pereira, Gilsomar Livramento, Makotron, Moacyr Alves, Nelson Alves Jr, Ricardo Farah e Pedro Giglio

Internet
Rodrigo Mourão e Ivan Bastos (Coordenadores); Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negó cios
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flavia Pinheiro, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Rodrigo Sacomani
Executivos de Contas: Marcos Roberto
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Tráfego Renato Peron (11) 3038-5097

Publicidade - Outros Estados
Brasília: New Business - (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul:
Semente Associados - (51) 3232-3176
Santa Catarina:
MC Representações - (48) 3223-3968

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,
Fax:+1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente), Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Produção e eventos
Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Gerente de atendimento: Fabiana Lopes
fabiana@europanet.com.br; Paula Hanne, Tamar Biffi,Vanessa Araújo, Josiane Montanari, Leilane Silva e Carina Cipriano

Rua M.M.D.C. nº 121
São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente), Angela Marques

Logística
Ézio S. Vicente (Gerente), Davi de Souza Alves, Liliam Lemos, Luis Henrique e Marcio Policeno

-SIDE VIEW-

A Revista OLD!Gamer é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732).

Distribuidor Exclusivo:
Fernando Chignalia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: IBEP Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

ANER - Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

ERRATA

Na edição passada, esquecemos de agradecer a José Francisco "Yoz" de Souza, que capturou os sprites usados em boa parte da matéria sobre Phantasy Star — aliás, o sprite do Dark Falz na capa também foi extraído do trabalho dele. Obrigado pelo ótimo trabalho, Yoz! E por favor, não nos processe.

MISSION FLIGHT PATH

06 **Entrevista**
Al Lowe
Bate-papo com o criador de Larry e das musas da nossa juventude

14 **Capa**
30 Anos no Espaço
Toda a trajetória do Shmups e os 70 melhores do gênero

32 **Especial FMV**
Full Motion Video
A ascensão e a queda do gênero que nos trouxe Mad Dog McCree

40 **Coincidências Espaciais**
Alien x Metroid
Semelhanças que encucariam até Samus Aran e Ellen Ripley

Humberto Martinez
Nosso Darth Vader particular. Ele tenta nos enforcar com a Força e fingimos que funciona para não magoá-lo

Fábio Santana
Já serviu na Enterprise, na Estrela da Morte e hoje trabalha conosco. É o sábio de plantão

Marco Souza
Responsável por pegar nossas pilhas de texto e fotos e organizá-las em páginas, de modo que você possa ler sem precisar do C3-PO

Amer Houchaimi
Diz que, se ninjas pilotassem naves espaciais, os shooters não seriam tão difíceis

Douglas Pereira
Especialista em naves especiais. Ele sabe a diferença entre um Destroyer Imperial e a U.S.S Defiant. NERD!!!

Alexei Barros
Ele sabe que, no futuro, seremos dominados por macacos e decidiu estudá-los desde já em Donkey Kong

SUMÁRIO

44
O Primeiro 16-bit
PC Engine
A história e os inúmeros modelos de um videogame fantástico

54
Sucessor dos Togakuri
Ninjas Lendários
Um divertido tributo aos maiores (e piores) ninjas que já controlamos

62
Macacos me Mordam
Donkey Kong Country
A história dos habitantes da selva que salvaram a Nintendo... de novo

40
Bruxos e Gênios
Knight Lore
O que um lobisomen, a Rare e um bruxo sádico tem em comum

78
O Melhor dos Needs
The Need for Speed
Pistas incríveis e velocidade realista: os melhores tempos da série

82
Seja um Deus
ActRaiser
As cidades e cenários de um clássico da ação e estratégia divina

96
Colecionismo
X68000
Não tem este computador na sua coleção? Descubra poque deveria ter

98
Raridades
Akumajou Dracula X
Conheça o Castlevania que precisa fazer parte da sua coleção de honra

Orákio "Gagá" Rob
A credita que cavernas e visão isómetrica são melhores do que a vida, o universo e tudo mais

Gilsomar Livramento
Nosso cartógrafo não tem permissão de trabalhar no espaço, por isso ficou aqui, cuidando de ActRaiser

André Forte
Escreveu sobre Need for Speed e reclama que não há velocímetro em Shooters. Tsc, tsc, tsc...

Makotron
Fugitivo de Cybertron, leva a vida de ilustrador para não atrair a atenção dos tiras estelares

Ricardo Farah
Estudou a fundo o PC Engine, cujo processador é usado em máquinas de capuccino em diversos planetas

Moacyr Alves
Graças a ele completamos a matéria de PC Engine e descobrimos os pontos fracos do império Cylon

Pedro Giglio
Entrevistou Al lowe para pegar dicas sobre como conquistar mulheres. Seria melhor ter ficado jogando Gradius com a gente...

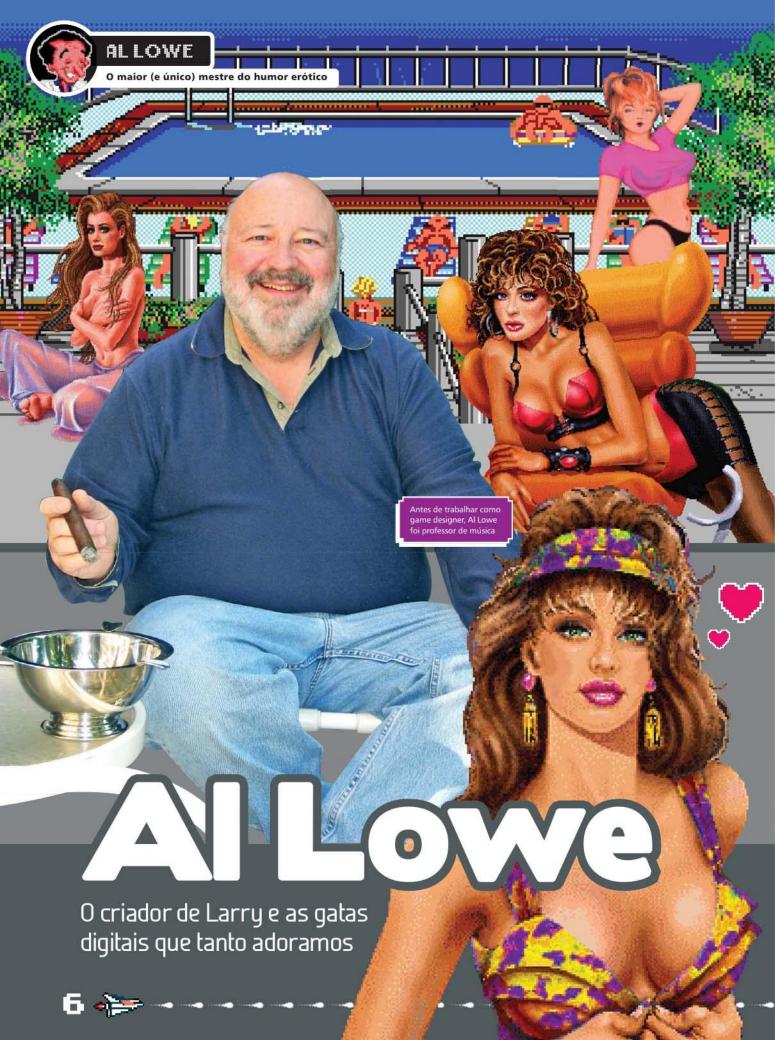
Nelson Alves Jr
Mestre da fotografia! Já retratou as mais belas mulheres da galáxia

Antes de trabalhar como game designer, Al Lowe foi professor de música

Al Lowe

O criador de Larry e as gatas digitais que tanto adoramos

Mulheres, hidromassagens, mansões... Bons tempos!

Entrevista: Pedro Giglio

Atualmente, conteúdo sexual explícito já não é um tabu como costumava ser nos videogames dos anos 1980. Hoje, avatares podem ter relações sexuais com alienígenas (*Mass Effect*) e deusas gregas (*God of War*). Exibir seios de beldades, então, já é comum (*Heavy Rain, The Saboteur*). Até o órgão sexual masculino, o tabu dos tabus, é encontrado sem censura (argh!) em alguns jogos adultos (*GTA IV: The Lost and Damned, Dante's Inferno*).

Vinte anos atrás, o cenário conservador não era favorável para esse tipo de liberdade e só alguns poucos artistas conseguiam brincar, de forma inteligente e disfarçada, com a libido dos jogadores. Al Lowe, criador da série *Leisure Suit Larry*, foi o mais memorável deles (talvez o único memorável) e conseguiu mais críticas positivas do que censuras por fazer o bom humor e a comédia serem mais importantes do que o sexo em seu *Leisure Suit Larry*.

Mr. Lowe, que agraciou toda uma geração de jogadores com belíssimas mulheres virtuais e muitas risadas nas peripécias do desastrado conquistador em poliéster branco, cedeu uma entrevista exclusiva à **OLD!Gamer**, e revela curiosidades de sua era áurea na Sierra On-Line.

Não, ele não é o irmão gêmeo perdido do rei Roberto Carlos

OLD! *Leisure Suit Larry* foi inspirado pelo clássico *Softporn Adventure*, da própria Sierra, um jogo de texto puro. Além de trazer gráficos e música incidental, quais foram suas inspirações para o jogo e o personagem?

Al Lowe: Bem, eu incluí o personagem no pacote. O jogo original não tinha protagonista e era apresentado em um estilo estranho que dizia: "Eu sou seu fantoche, mestre. Eu farei o que você comandar" e se referia completamente ao jogador como "Você faz isto" e "Você faz aquilo"... e não tinha Larry, nem ninguém no jogo. Então acho que a principal diferença que fiz foi incluir um protagonista na história.

Então eu botei alguém fácil de se zoar, já que o jogo original era sério demais. Não havia humor nele mesmo... acho que eu só mantive uma frase dele. Principalmente, eu quis fazer humor, tentando zoar o Larry de qualquer maneira que eu conseguisse, incluindo o máximo de piadas e situações de humor que eu pudesse... e, no geral, zombando o jogo original.

OLD! E quanto aos testes de idade em *LSL1* e *LSL3*? Eles eram fáceis de contornar – nada que um jovem com tempo livre o suficiente nas mãos para rodar o jogo várias vezes e um

PINGUE-PONGUE COM AL LOWE

Outra série favorita da Sierra
Space Quest

Série favorita fora da Sierra
Monkey Island

Quem estrelaria um filme do Larry Laffer?
Steve Carell

Quem estrelaria um filme de Freddy Pharkas?
Neil Patrick Harris

Quem é a mais gata da série *Larry*? Patti

caderno do lado não pudessem resolver – e existia aquela combinação de teclas que os pulava por completo. Isto foi deixado por lá deliberadamente?
Certamente, foi deixado lá de propósito. Naquela época, nós deixávamos todos os nossos comandos de depuração. Nós os escrevíamos como parte do código no começo e nunca os tirávamos, porque quem descobriria coisas obscuras, como, sabe, Alt+X? Isso era esquisito demais. Então, sim, deixamos todos lá, assim você podia passar, ver o código de jogo, teleportar de cena a cena. Todas estas coisas foram deixadas lá.

Então deixei este desvio – é claro, eu o incluí porque eu mesmo fiquei farto de responder as perguntas. Nos primeiros jogos da SCI [Sierra Creative Interpreter], deixamos um código estranho... acho que era Shift, Shift e a tecla de menos... era uma sequência esquisita de teclas que achamos: "oh, ninguém vai descobri-las"... e é claro que todo mundo descobriu, e isto se espalhou pela Internet, todo mundo sabe como entrar e listar coisas e fazer paradas estranhas. Mas tudo bem, quem se importa? Isto soma à diversão do jogo.

OLD! Quanto tempo demorou até que descobrissem a combinação do teste de idade? Alguém ligou para o suporte da Sierra para pedir ajuda nisso?
Bem, isto não estava no suporte, te garanto que não botamos isto lá... talvez algumas pessoas tenham ligado para nosso suporte ao consumidor e perguntado – mas duvido que o pessoal de lá sequer soubesse disso. Acho que precisou vir a ascensão dos fóruns online de jogos na CompuServe – era bem popular na época, era um lugar onde as pessoas podiam trocar ideias, como uma sala de chat ou quadro de mensagens nesta era preliminar. Na real, só os viciados hardcore estavam lá, porque o acesso à CompuServe era cobrado por minuto. Lembro que cheguei ao ponto de gastar US$ 100 ao mês pelo acesso. Mas assim que a internet decolou, no meio dos anos noventa, todas as apostas estavam fora, as coisas se abriram...

OLD! Lembro de tentar usá-lo no Brasil, na época, e receber uma conta enorme, após achar um lugar online onde as pessoas conversavam sobre coisas de meu gosto.
Sim. Uma das coisas ótimas que aconteceram comigo foi que eu acabei em uma conferência sei lá onde, e estava em uma mesa próxima à dos caras da CompuServe. Quando eles descobriram que eu criei *Leisure Suit Larry*, disseram: "Oh, espere! Nós te daremos uma bandeira grátis", e eu disse: "Oh meu Deus, isso é incrível! Vou lá ajudar as pessoas com problemas nos jogos!".

OLD! Sobre *Leisure Suit Larry 2*, o jogo pareceu mais tranquilo, menos sacana do que *The Land of the Lounge Lizards*; enquanto *LS3* era mais próximo do primeiro em termos de tom e humor. *LSL2* foi intencionalmente mais manso? O que o fez parecer menos concentrado nas conquistas amorosas de Larry?
Eu achei que tinha feito o suficiente sobre "faturar" mulheres no primeiro jogo, então pensei: "bem, seria mais divertido criar

Eve, uma mulher de poucas palavras e muito... deixa para lá

SAINDO DO ZERO A ZERO

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, o primeiro jogo do conquistador desajeitado, contava com uma série de perguntas de múltipla escolha para que seus jogadores comprovassem que eram maiores de idade. As questões iam de temas sérios à mais pura galhofa: política, celebridades, esporte, música e até mesmo se meninas realmente tinham "sapinho". Tinha até mesmo pergunta em que todas as respostas estavam corretas, como sobre o Canadá e Richard Nixon! Já no remake em VGA, as perguntas eram relacionadas a folhetos de mentirinha que vinham no jogo original... isto é, só uma proteção anticópia.

As mulheres de Lost Wages garantiram o "zero a zero" de Larry

HERÓIS TAMBÉM ERRAM

Depois de agradar à marmanjada com o primeiro *Leisure Suit Larry* — sem contar aquele grupo de moleques que faziam de tudo para contornar o esqueminha de confirmação de idade, é claro - a Sierra On-Line preparou uma nova aventura para o nosso herói: *Leisure Suit Larry Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)*, isto é, "Procura Pelo Amor (Em Vários Lugares Errados)". É até esquisito imaginar que o significado deste subtítulo tinha um sentido involuntário: afinal de contas, Larry estava procurando o amor em um jogo de espionagem, com menos gatas por metro quadrado do que o anterior. Felizmente, Lowe e Sierra se ligaram que a galera queria mesmo é ver a mulherada – o que foi consertado do terceiro em diante.

O Leisure Suit foi parte da moda masculina americana nos anos 1970, normalmente em poliéster, com calça e paletó da mesma cor. Quando *Leisure Suit Larry* saiu, o traje já não era mais tendência, o que combina com a falta de noção do xavequeiro.

um adventure mais tradicional" e deixar as gatas mais para o final... e isso estava errado. Descobri que as pessoas realmente gostavam muito do fato de haver as insinuações sexuais. O que posso dizer? Tentamos coisas diferentes. Às vezes funcionam, às vezes não.

Outra parte do jogo que acho que ninguém reconhece é que ele foi feito para ser jogado com disquetes. Lembre-se de que era 1988 e muita gente não tinha um disco rígido... então eu criei de propósito cada fase para que coubesse em um disquete. Então a primeira parte era pequena, já que tinha todo o código principal, e assim as outras áreas poderiam ser maiores, porque tinham mais dados. E estamos falando de uns 360k de dados – hoje em dia isto é uma foto online, mas no lugar disto, colocamos uma fase inteira de um jogo neste espaço.

Quando você olha em retrospecto, é incrível que tenhamos colocado qualquer tipo de jogabilidade neste espaço tão reduzido, mas é por isto que cada área é autossuficiente. E quando termina uma área, o jogador viaja e vai para a próxima – é aí que devem-se trocar os disquetes, ir para o próximo e não olhar para trás. Então não havia troca de disco, isto foi um verdadeiro serviço aos jogadores. Muita gente curtiu isto porque em vários jogos era obrigatório ir e voltar, e trocar constantemente de disco...

OLD! Beleza, então vamos à pergunta-piada: qual é a trama de *LSL4: The Missing Floppies*? Isso é tão misterioso quanto o verdadeiro segredo de *Monkey Island*, ninguém sabe!

(risos) Bem, não tinha um, é claro... mas existem algumas respostas. Uma delas é que eu escreveria um adventure multijogador. Tivemos esta ideia de lançarmos um serviço online de jogos, então trabalhei alguns meses – tipo uns seis – nesta que virou The Sierra Network, e então ImagiNation... e foi comprada e devorada pela America OnLine, para, finalmente, desaparecer para sempre. Mas, na época, chegou a ser possuída pela AT&T e, por anos, foi o único produto online que fez dinheiro, porque Ken [Williams, presidente da Sierra On-Line] o vendeu por milhões de dólares!

Nos primórdios deste tipo de serviço, estávamos bem adiantados com nosso produto, bem à frente de nosso tempo e não deveríamos tê-lo feito, mas sim esperado alguns anos até que alguém descobrisse todas as formas de fazê-lo. Vou contar o quanto nós éramos primitivos: começamos comprando vários chassis de expansão de PCs 386 e conectando um modem em cada entrada, comprando uma linha para cada. Conectamos os chassis a mais sete modems, ligamos mais uma expansão e empilhamos até que tivéssemos 28 modems ligados – e não sabíamos da internet, ou que podíamos obter linhas X.25, muito menos uma conexão T1. Era loucamente primitivo, acho que usamos modems de 1200 bauds.

Usei este tempo, quando eu deveria ter feito *Larry 4*, e tentei escrever um adventure multiplayer interativo, e um problema que encarei é o mesmo que todos enfrentaram: era lento demais, não havia largura de banda, nem pessoas online o suficiente para garantir alguém com quem jogar. O problema é que adventures eram feitos como problemas de raciocínio, e não sobre apontar e atirar. Os jogos multiplayer interativos vieram à tona quando você podia marcar guerras com os amigos e atividades grupais afins – em vez de raciocínio e solução de enigmas, encontrar objetos e usá-los, encontrar pessoas, conversar com elas, aprender sobre o jogo... isto não se alia bem ao jogo multiplayer.

Em outras palavras, desperdicei seis meses (risos). Mas estou orgulhoso do que realizamos, na real, nós inventamos avatares online e temos uma patente nos EUA para comprovar – agora esta é de posse da AOL e acho que não fizeram nada com ela. Na teoria, os personagens em *World of Warcraft*, de acordo com o órgão de patentes, vieram de nosso sistema de avatares online. Nós o chamamos "FaceMaker", pois ele dava a chance para personalizar seu personagem para aparentar formas diferentes, e foi algo que fizemos em 1989, 1990, quando tentei fazer *Larry 4* e seria esta aventura online. E assim que decidi não fazê-lo, comecei a fazer outro adventure dele.

Eu estava enrolado porque pensei que só existiriam trilogias. Na época, eu não conhecia nenhum jogo que tivesse passado de três episódios. Só duas sequências e o terceiro fechava as coisas – e isto era comum em livros, filmes e outras obras. E eu achei que devia fechar tudo no final de *Larry 3*, então fiz com que ele se resolvesse e ficasse feliz, contente... então aí eu botei um grande laço no pacote e pronto! Então quando ouvi que queriam outro jogo, travei: "O que diabo eu faço agora? Ele está casado e feliz" – ou pelo menos ele estava morando com a Patti – e tinha um emprego bom e estável como programador de computador, contando a história de sua vida... e estas coisas não combinavam nem um pouco com "continuar o jogo"!

Um dia, andando pelos corredores, calhou de eu esbarrar em alguém que eu não via há um tempo na Sierra, e ela perguntou: "No que você está trabalhando agora? Em Larry 4?". E eu fiz um comentário espertinho: "Não, em *Larry 5*! Claro que estou

VOLTANDO ÀS ORIGENS

Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals trouxe nosso herói mais gorducho e acomodado na ilha de Nontoonyt – e em um momento inicial do jogo, ele troca da roupinha estilo havaiano para seu terno de poliéster clássico (em uma cabine telefônica no meio do mato, satirizando Clark Kent em sua clássica transformação em Super-Homem). E para ficar claro que tudo voltaria a ser como no primeiro jogo, a frase "HE'S BACK!" aparece na tela, enorme. E olha que ele voltou mesmo: apesar da aventura vista por duas perspectivas diferentes – uma parte com Larry, outra com Patti – o jogo voltou a ser mais picante e sugestivo do que seu antecessor. Ainda bem!

trabalhando em *Larry 4*!". Mas fazer esta piada me fez pensar: "Quem disse que você precisa fazer todos os jogos na ordem? Talvez eu pudesse fazer o "5" agora e eu não teria que me complicar sobre o que ele teria feito e tudo isso", e durante todo o jogo eu poderia brincar com o fato de ter pulado o número quatro. Foi muito divertido, funcionou – e também ajudou nas vendas, porque universalmente, as pessoas diriam: "Você jogou *Larry 5*?", e outra responderia: "O quê? Eu nem joguei *Larry 4* ainda! O quinto já saiu?!".

Bem, não houve quatro, vamos pulá-lo... rimos um bocado e foi uma boa jogada de marketing – não pensei nisto desta forma, mas acabou sendo.

OLD! O que aconteceu com Passionate Patti após *LSL5*? Ela simplesmente sumiu?

Sabe, ela serviu bem a seu tempo e fez seu dever. Acho que quis tentar algo diferente, então a usei como protagonista alternativa. Foi divertido jogar parte do jogo como mulher e outra como homem, mas ela não era o destaque da série – Larry era – e eu achei: "Nah! Ele a superou, e eu também". Não tenho mais nada a dizer disso, então nós a omitimos. Bem, ela não ficou nervosa e não houve processo (risos).

OLD! Escrever comédia em jogos parece bastante desafiador, já que muitos aspectos – como andamento e a entrega – são diferentes de filmes, por exemplo. Você achou isto difícil na época? Quais outros jogos você considera realmente engraçados?

É, sempre foi difícil, porque você nunca sabia quando as pessoas esbarrariam no que, então as piadas e brincadeiras precisavam ser autocontidas. De vez em quando, eu estaria o suficiente no controle da trama para armar algo e saber que, mais tarde, isto se resolveria, mas esta é uma das razões pelas quais eu botei tantas piadas recorrentes. Porque você nunca sabia quando elas viriam. Em um jogo, eu tinha essa: "Ah, eu queria ganhar um dólar para cada vez que ouvisse isso", e quanto mais você repete estas frases, mais engraçado fica, mas você nunca sabia quando as pessoas as veriam e ouviriam... então você não tinha como fazer este humor de situação em que a televisão e o cinema se baseiam. Realmente é diferente.

O que eu achei engraçado... *Monkey Island* era ótimo, e todos os *Space Quest* me fizeram rir – eu achava Scott [Murphy] e Mark [Crowe] ótimos... os jogos de Steve Meretzky eram muito bons, como *Spellcasting 101: Sorcerers Get All the Girls*. Se você pensar bem, não há muitos destes. Não existiam muitos na época e hoje em dia há menos ainda.

OLD! Em uma entrevista em 2004, você expressou interesse em *Psychonauts*, de Tim Schafer. O jogo foi sucesso de crítica, mas não vendeu muito. Você chegou a jogá-lo?

Sim, eu adorei e achei engraçado. Acho que parte do problema foi que Tim veio com um estilo de arte meio desanimador... quero dizer, a cabeça de todos os personagens tinha formato de bola de futebol americano! Todo o conceito era exibido na caixa e o público dizia: "Ok, isto é estranho"; e você olha a arte na caixa e pensa: "Isso é um jogo de criança!". Bem, não era um jogo para os pequenos, longe disso. Creio que ele sofreu pela escolha de arte. Fiquei triste

"Eu queria falar com um advogado". "Com essa voz fina?"

TORIN'S PASSAGE

Filho de fazendeiros do planeta Strata, Torin embarca em uma aventura para encontrar sua família, sequestrada por uma sacerdotisa DO MAL. O objetivo deste Point and Click criado por Al Lowe é servir como uma experiência válida tanto para uma audiência adulta quanto para jovens, para que pais e filhos possam jogar juntos e encontrem atrações próprias para cada estilo.

O site oficial – **allowe.com** – tem várias curiosidades sobre sua obra, além de uma lista diária de piadas por e-mail, a **CyberJoke 3000**

por não ter sido um sucesso, porque eu o achei um grande jogo.

OLD! E quanto a fazer jogos com material picante antes da era da ESRB [órgão de classificação etária]? Como foi a recepção do público na época? Você foi criticado?
Na real, não. Existiu uma proposta apresentada à legislação da Califórnia em certo momento, chamada Leisure Suit Larry Bill. Alguém propôs a ilegalidade de qualquer menção a sexo, cigarros, bebidas ou violência nos jogos. Isso era loucura e a indústria de games foi em peso a Sacramento dizer às pessoas: "Não existirão mais jogos. Não existem jogos sem estes elementos neles". Era tão obviamente contra a Constituição americana, este era o argumento significativo – você não pode limitar a liberdade de expressão neste país desta forma.

Já no primeiro jogo do Larry, colocamos um aviso bem visível na caixa, dizendo: "Este jogo tem conteúdo picante. Se você procura por pornografia pesada, vai se decepcionar.". E avisamos na caixa que não era para crianças. Era material adulto – e é claro, o cara do marketing disse que o faria vender melhor... acho que funcionou! (risos)

OLD! Em outras entrevistas, você definiu *Torin's Passage* como um jogo feito para sua filha – sem contar que foi uma grande variação dos seus títulos mais atrevidos. Além de sua menininha, quais foram suas influências?
Foram muitas. Eu curti fazer *The Black Cauldron* na época da Disney na Sierra, em 1986. Foi muito divertido de fazer, como *King's Quest*, de certa maneira – não necessariamente as riminhas de conto de fada, que Roberta [Williams] curtia – mas um produto mais robusto. Eu procurava um jogo para fazer em anos alternados. Assim eu podia fazer um Larry e um jogo diferente no ano seguinte, pois estávamos neste ciclo anual e eu não queria fazer um Larry todo ano, até porque minhas ideias estavam acabando rápido. Foi assim que surgiu *Freddy Pharkas*.

Torin era para ser um título como *King's Quest* nos anos em que *KQ* não saísse. Ken convenceu Roberta e eu a criar outros tipos de jogos. Eu disse: "É, eu adoraria fazer outro jogo, porque minha filha nem pode jogar os meus. Ela não é velha o suficiente para vê-los!" (risos)

A outra inspiração foi quando fui assistir a *Uma Babá Quase Perfeita* no cinema. Notei que existiam dois tons de risadas. Havia muitas cenas pastelão, bobonas, com arremesso de comida e por aí vai... para estas havia uma risada de tom alto, como a de crianças; e existiam os duplos sentidos safados que as crianças não sacariam, e aí você ouvia os adultos rindo. Existia esta dualidade no humor do filme e eu pensei: "Por que não tem um jogo assim? Um que eu possa sentar e jogar com minha filha e ela se divirta em uma parte e eu em outras?". O outro jogo de Roberta foi *Phantasmagoria*, que foi incrivelmente diferente para ela em relação à série *KQ*: ele tinha um nu frontal de verdade (pelo menos no seu roteiro original) e começava com uma cena de estupro. Era forte para caramba – particularmente para a época. Além disto, era filmado em FMV, então... era inovador e difícil de rodar, foi censurado na época e não conseguíamos arrumar lojas para vendê-lo. Era bruto demais.

Então ela escolheu uma tecnologia totalmente diferente e eu pensei: "Eu deveria fazer a mesma coisa!". Foi engraçado, pois em um ano ela fez um *KQ* e eu fiz um *LSL*, e no ano seguinte ela fez *Phantasmagoria* e eu *Torin's Passage*. Mas ainda acho que fez um certo sucesso, porque costumo ver as pessoas me mandando e-mails dizendo: "Joguei este com meu pai, agora tenho um filho e quero jogar com ele." e "Onde eu posso achá-lo?". Eu tenho que responder: "Sites piratas", já que não há maneira de obtê-lo legalmente. Tentei comprar os direitos dos meus jogos que eles pararam de vender e nem tive resposta. Acho que é mais fácil para eles não responder. Eles provavelmente nem sabem que eu sou. Afinal, quem ainda está na companhia atual e conhece os jogos das antigas?

OLD! Na época, não tínhamos muitos jogos com a temática de faroeste, salvo um *Gold Rush* aqui e ali... então saiu *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist*. Alguns o chamaram de *"Banzé no Oeste* dos jogos de computador". Você é fã de faroeste?
Eu assisti a muitos filmes de faroeste. Não diria que são os meus favoritos, mas vi todos os principais deles. Mais do que isso, tínhamos a ideia de que seria divertido fazer um gênero diferente de jogo.

Assistimos a *Apertem os Cintos, o Piloto Sumiu* e era hilário, um dos filmes mais engraçados de todos – que era uma sátira dos filmes de desastres dos anos 1970. Estes mesmos caras lançaram paródias de filmes de guerra e espionagem, então começamos a conversar sobre isso; "É este rumo que poderíamos tomar". Pegaríamos um gênero diferente de filme para ver se eu poderia fazer uma paródia engraçada disso. Este foi o ímpeto por trás dele, então acho que foi uma ótima ideia – eu adoraria ter feito uma comédia de espionagem, teria sido fácil fazer algo engraçado disso.

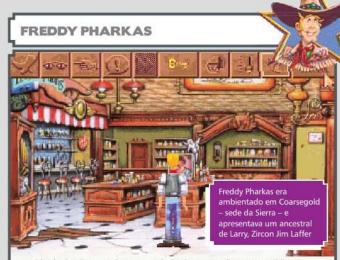
Falamos sobre jogos de tiro parodiando outras coisas, mesmo os jogos arcade. Tivemos a ideia de um jogo de jet ski – no lugar de carros e motos – que seria cômico. Existiriam armas que fariam coisas engraçadas e um locutor exagerado, que ajudaria o jogador a encontrar uma arma escondida

O EPISODIO FANTASMA

Logo depois do final feliz do terceiro game, com Larry e Patti casados, saiu o quinto, mostrando a dupla em momentos diferentes: Larry como agente de uma produtora pornô, e Patti como uma espiã. Mas espera aí: cadê o quarto episódio? Motivo de piada por muito tempo – como Lowe explicou nesta entrevista – o jogo inexistente só apareceu em algum formato em *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*, a terrível tentativa da Vivendi de trazer a série para os dias de hoje. E onde *LSL4* aparece? Ah, na telinha do computador do quarto de Larry Lovage, aquele sobrinho vacilão.

Esta foi uma das gatas que deram tocos épicos em Mr. Laffer

FREDDY PHARKAS

Freddy Pharkas era ambientado em Coarsegold – sede da Sierra – e apresentava um ancestral de Larry, Zircon Jim Laffer

Freddy Pharkas é um cowboy que, após perder uma orelha em um acidente, decide trocar de profissão e torna-se farmacêutico. Só que ao perceber que a sua cidade, Coarsegold, é vítima de coação imobiliária, decide fazer o trabalho do xerife e investigar por conta própria. Engraçado, divertido e desafiante.

em particular... ao achá-la, um míssil seria lançado do palco para destruir o locutor; e um outro locutor de voz mais legal tomaria seu lugar, às vezes muito elogioso a você (risos).

Tivemos também a ideia de um jogo de humor político. Começamos a criá-lo e usamos uma engine diferente que não tínhamos testado antes. E acabou que a engine funcionava bem com quantidades pequenas de dados, mas não com a quantidade real de um jogo. Então gastamos alguns meses explorando isso. Ele se chamava *Capitol Punishment* e parodiava Bill e Hillary Clinton, o escândalo Whitewater... tivemos muitas ideias diferentes.

Parte do que fez a Sierra alcançar sucesso na época era a atitude em botar algo na prateleira que não estivesse lá. Um dos grandes objetivos de Ken era entrar em uma loja de videogames e ver tanta variedade quanto em uma locadora de filmes.

Claro, isso ainda não aconteceu. A ideia dele era: "Se já existe um jogo assim nas prateleiras, bem, não faça um igual; faça algo que as pessoas não viram antes e talvez seja um sucesso". Esta atitude mudou totalmente hoje. Para os estúdios atuais, se não há um jogo que sirva como um exemplo de vendas, eles nem consideram produzir por conta própria. É arriscado demais lançar algo que seja diferente. E acho que a indústria sofreu por isso.

OLD! Apesar dos adventures Point and Click terem ficado de lado, há estúdios mantendo a chama acesa. Quais você considera os herdeiros do que a Sierra e suas contemporâneas fizeram pelo gênero?

A Telltale, obviamente. Eles estão fazendo comédias episódicas, mantendo Sam & Max vivos, e eu acho isso ótimo. Se alguém tem alguma chance de manter a comédia viva, são estes caras. Sei que existem mais adventures sendo lançados, mas francamente não os acompanho mais. Meu prazer real em jogar estava nas comédias... conheço *Syberia* e alguns de seus descendentes que foram bem recebidos, mas não jogo um adventure faz tempo. Parte disto é porque eu saí da indústria, parti para outras coisas. Tenho outros interesses e atividades agora.

Outra parte do problema é que quando você está neste negócio, todo os games que você joga se tornam parte dele. É assim: antes de entrar na indústria, os videogames são muitos divertidos; mas basta você entrar nela e toda vez em que você jogar será pesquisa de mercado; e não é mais divertido. Eu meio que abandonei o hábito de jogar e entrei na ideia de descobrir como eles fizeram, o que eles fizeram, porque fizeram certas escolhas e aí por diante.

OLD! Qual é a sua opinião sobre remakes?

Acho maravilhoso se as pessoas querem passar seu tempo fazendo isso. Francamente, eu adoraria ver jogos inéditos no lugar de recriações; por outro lado, se isto permite que os jogos continuem vivos, bem, isso não pode ser ruim. Sou a favor. Sei que existe pelo menos um remake de *LSL2* por aí.

OLD! Se você fosse criar um novo *Leisure Suit Larry*, você seguiria a fórmula usada até *Love for Sail* ou há ideias novas guardadas na manga?

Em 2004, 2005, lancei um grupo de desenvolvimento de jogos (Ibase Entertainment) para criar um novo jogo, *Sam Suede: Undercover Exposure.* Tentamos criar um jogo de ação e comédia em um mundo de três dimensões

MULHERES E BEBIDAS

Depois que Larry e Patti tomaram rumos diferentes na vida, nosso bravo herói de branco estava novamente na pista. Na aventura seguinte, *Shape Up or Slip Out!*, ele ganha uma passagem com tudo pago para um spa cheio de gostosonas. Como já é tradição, isto significa que mais e mais roubadas estariam à frente. Agora... chega a ser curioso imaginar que em um spa, lugar de gente que quer ficar saudável, praticamente todos os nomes das beldades do jogo tenham um tema em comum: bebidas alcoólicas. Todos os nomes, sobrenomes e seus apelidinhos têm estes trocadilhos, como Shamara "Sham" Payne (champanhe, entendeu?).

Larry foi um jogo de vanguarda: lançou o decote reverso, sucesso nas passarelas. Ou não

Em Love for Sail, as conquistas de Larry têm nomes inspirados em celebridades da telona, como Drew Baringmore, Dewmi Moore e Jamie Lee Coitus

ELEMENTO OCULTO

No último jogo da série *Leisure Suit Larry* com a participação de Al Lowe (os únicos que um jogador sério deveria considerar válidos), Larry está em um cruzeiro capitaneado pela bela senhorita Thygh. Este jogo tinha uma homenagem das mais insólitas. Fora do Brasil, o livro *Onde Está Wally?* se chama *Where's Waldo?*. Até aí tudo bem, muita gente passou horas procurando o rapaz de óculos e roupa listrada... já no jogo, o elemento oculto tem as mesmas cores, mas com um formato sugestivo. O minigame? "Where's Dildo". Vai explicar isso em casa...

com um personagem plenamente feito em 3D, uma certa quantidade de realismo – apesar de levemente cartunizado, não tão real porque é caro demais – em um ambiente mais realista e nos dias de hoje.

Você teria enigmas que seriam mais gráficos e visuais, nem tantos jogos de palavras e trocadilhos, mas com interação com outros personagens que você precisava descobrir o que queriam, o que precisavam que você fizesse e muito mais do que uma missão de buscas ou algo assim. Acho que foi uma tentativa de sucesso em criar um jogo... infelizmente, o nosso dinheiro acabou e não pudemos concluí-lo; a companhia faliu sem que pudéssemos publicá-lo.

OLD! Olhando para trás, se vocês tentassem desenvolvê-lo pensando no mercado digital, não acha que funcionaria?
Certamente, agora poderia. Há cinco anos, poderia. Em algum momento, falamos sobre conteúdo episódico também. Fazer um aperitivo para começar e depois as pessoas comprariam os downloads e melhorias para ele. Mas nós estávamos muito interessados nos consoles da época e era um pouco cedo. A Xbox Live ainda não tinha emplacado; não havia PlayStation Network ou Nintendo Wii. Era um mundo diferente há cinco anos.

OLD! O que você tem feito?
Bem, meu mais recente projeto é levar o CyberJoke 3000 ao iPhone e iPod Touch. Tenho um novo produto na Apple Store de mesmo nome, ele conta as piadas, em vez de você só ler. Viajei para Hollywood e gravei um comediante profissional que faz vozes e sotaques ótimos, e ele contou duzentas das minhas piadas favoritas. Estou vendendo por US$2. Um centavo por piada deve valer o preço, acho (risos), e é isso que tenho feito. Espero que todos comprem isso no iPhone.

OLD! No geral, o que você achou de sua participação em uma série pioneira de jogos para PC? Em perspectiva, o que você aprendeu disto tudo?
Acho que algumas coisas foram importantes. Aprendi que, se o contratante der rédeas livres a um funcionário e deixá-lo ser honesto à sua personalidade, boas coisas virão. E digo isto porque Ken sabia que eu era um cara engraçado e acreditou neste potencial. Eu nunca tinha escrito uma comédia ou qualquer roteiro, comecei na Sierra... vi muitos filmes e li muitos livros, então tinha a ideia de como a narrativa e o desenvolvimento de personagem funcionavam. Mas ele nos deu liberdade suficiente para aprendermos com o tempo.

Acho que eles produziram jogos que tinham personalidade porque Roberta, Scott e eu fazíamos os jogos que queríamos fazer e o mundo gostava um bocado. Acho que isto sempre terá sucesso e será mais agradável artisticamente do que o tipo de jogo onde o objetivo é produzir algo de que todos gostarão. Quando você produz algo para outra pessoa, você está tentando adivinhar do que ela gosta. Você acaba errando e não é honesto consigo mesmo, e esta é uma das razões pelas quais os jogos de Tim Schafer e Ron Gilbert são engraçados. E suspeito que há uma equipe bem pequena da Telltale que faz a mesma coisa hoje com *Sam & Max*.

Você também não precisa de muito gerenciamento para fazer um bom jogo ou uma empresa de jogos de sucesso. Na Sierra, todo mundo reportava ao Ken e esta era uma maneira muito eficiente de trabalhar. Quando você tem um visionário no comando, isso funciona bem.

Mas acho que a lição mais importante só veio quando eu saí de lá. Quando lancei meu website (www.allowe.com), comecei a receber e-mails das pessoas sobre os jogos e como afetei suas vidas, e o quanto os jogos significavam para elas. Havia histórias muito tocantes, como a que disse: "Eu estava jogando com meu irmão, que morreu de câncer. Foi uma chance de nos aproximarmos e ficarmos mais íntimos um com o outro. Ajudou muito na época".

Há pessoas que disseram que aprenderam inglês por jogar nossos games e ter que digitar as palavras certas, ler e entender os enigmas. É este monte de coisas que eu perdi quando eu estava na Sierra, nunca me toquei.... estávamos tão ocupados fazendo o próximo jogo. Acho que algumas pessoas escreviam cartas para a empresa, mas nunca as vimos. Elas foram para outro departamento e tenho certeza de que foram respondidas, mas nunca tivemos este retorno direto, então nunca me toquei até começar meu site.

Não nos tocamos de que estávamos fazendo os jogos para nós mesmos. Estávamos em um lugar legal, exultantes na Califórnia. Não tinha tanta gente por ali, nem outras empresas de jogos, programadores, nada assim. Então tendíamos a fazer jogos que nos faziam felizes e que queríamos que nossos amigos jogassem. O que fiquei surpreso em descobrir é que, na verdade, os jogos levaram mais prazer a milhões de pessoas do mundo afora (e ainda fico impressionado) pela quantidade de pessoas que reconhecem a frase "Leisure Suit Larry", aquele pequeno tema musical que fiz – eu estava atrasado para o prazo e tive 20 minutos para compor... e, vinte anos depois, pessoas fazem vídeos dele, remixes e por aí vai.

Aprendi que ao fazer algo que realmente amamos e curtimos, levamos prazer a muitas outras pessoas, e isto é algo realmente especial a se dizer sobre qualquer ramo de trabalho. Acho que foi uma ótima experiência e estimo os 16 anos em que trabalhei em fazer com que outras pessoas sorrissem.

Larry malhou para deixar o corpo proporcional à cabeça. É, não rolou...

Três Décadas de 'Navinhas'

Do início dos videogames até os dias de hoje, a história do gênero que nunca mudou

Por Douglas Pereira
Colaboração de Fábio Santana

Desde o fim da geração do PS1, uma discussão frequente é como fazer pessoas que nunca se interessaram por videogames começar a experimentar as maravilhas dessa mídia. Todos os gêneros tentam ser mais acessíveis. Continues infinitos, mira automática, save points a cada instante, dificuldade que se ajusta à habilidade do jogador. Isso é compreensível: conforme o tempo passou, ficou muito caro criar um jogo, o mercado ficou mais concorrido e a maior parte do público evita comprar algo que só irá deixá-lo nervoso. Além disso, videogames se tornaram muito mais uma experiência do que um desafio.

Mas há um gênero que se mantém sob as mesmas bases desde o início – as mais antigas raízes dos videogames, inclusive. Um gênero no qual a recompensa só vem para os mais dedicados, e para o qual a dificuldade é considerada essencial. São os shoot'em ups, vulgo shmups – os famosos "jogos de navinha".

O PAI DE TODOS

Poucos tipos de jogos possuem características tão imutáveis que chegam a ser definidos por elas. Por exemplo, os jogos "de carrinho" estão aí desde os tempos de *Enduro*, porque sempre foram – com as devidas exceções – a mesma coisa, visualmente. Não importam as variações, pode ser *Daytona USA* ou *Burnout*, o que você está vendo na tela é a mesma coisa: carros correndo em uma pista.

Os shmups também não são chamados de jogos de "navinha" à toa: exceto por subgêneros bem específicos, você sempre tem uma nave espacial ou qualquer coisa que voa atirando em quem vem de cima ou da direita da tela. Todos estão acostumados a essa ideia, especialmente por se tratar de um dos gêneros mais antigos que existem. Tão antigo que seu nascimento se confunde com o próprio início dos videogames.

SPACE INVADERS
Arcade/Taito/Vertical/1978
Pioneiro, ícone dos games.

GALAXIAN
Arcade/Namco/Fixo/1979
Tela totalmente em cores!

DEFENDER
Arcade/Williams/Horizontal/1980
Traumatizante.

GALAGA
Arcade/Namco/Fixo/1981
Bem melhor que *Galaxian*!

TIME PILOT
Arcade/Konami/Multi/1982
Atirando em oito direções.

Sim, pois aquele que é tecnicamente o terceiro videogame de todos os tempos (e o primeiro a ser de fato um programa de computador) era um shmup. O nome é *Spacewar!*, desenvolvido no distante ano de 1962. Eram apenas duas naves, na verdade, uma tentando jogar a outra no campo gravitacional de uma estrela, ou tentando acertá-la com tiros. Aí já havia a preocupação de evitar os projéteis inimigos e se desviar de outros objetos na tela.

É claro que pouquíssimas pessoas puderam jogar *Spacewar!* na época. Computadores não eram muito baratos – e com isso queremos dizer uns US$ 100 mil – e tinham o tamanho de uma estante. Por isso o PDP-1, que rodava o jogo, só podia ser encontrado no campus do MIT, o Instituto de Tecnologia de Massachusetts, e de outras poucas universidades privilegiadas.

Nove anos mais tarde, em setembro de 1971, alunos da Universidade de Stanford criaram uma máquina que rodava justamente o *Spacewar!*, mas que precisava de uma moeda de 10 centavos para funcionar (ou 25 centavos para três créditos), para cobrir os custos de fabricação e energia. Dois meses depois, aparecia em bares uma máquina estranha, feita por um tal de Nolan Bushnell (que seria o criador da Atari), chamada *Computer Space*. Esse foi o primeiro jogo a funcionar com moedas, dando o chute inicial aos nossos queridos fliperamas. E adivinhe como era esse *Computer Space*? Nada mais que uma versão aperfeiçoada de *Spacewar!*, que havia fascinado Bushnell no ano anterior.

Os jogos de tiro espacial deram origem aos arcades, mas outro shmup carrega a glória de ser o responsável pela primeira explosão de popularidade das máquinas operadas por moedas. Considerado o primeiro representante do gênero de fato, já que foi um jogo criado para o formato, incluindo contagem de pontos, *Space Invaders* marcou época.

É claro que a indústria mudou muito, mas fazendo um paralelo com a modernidade, *Space Invaders* foi o *Modern Warfare 2* de seu tempo. Mais que isso, teve um impacto cultural muito maior que o de *Halo 3*, *Gears of War* ou qualquer outro jogo recente. Enquanto esses afetam a mídia e a imprensa, *Invaders* influenciou a cultura de seu tempo, e até mesmo a economia de um país [vide boxe ao lado].

Axelay marcou época. Wayler, o chefão de fogo da quinta fase, é um ícone dos shooters da era 16-bit

SELETA DE SHOOTERS

XEVIOUS
Arcade/Namco/Vertical/1982
Agora existe um cenário!

THUNDER FORCE
Sharp X1/Technosoft/Horizontal/1983
Muito antes do Mega Drive.

1942
Arcade/Capcom/Vertical/1984
Primeiro sucesso da Capcom.

GRADIUS
Arcade/Konami/Horizontal/1985
Vic Viper. Options. Eterno.

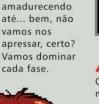
TWINBEE
Arcade/Konami/Vertical/1985
Tipo *Xevious*, mas da Konami.

Space Invaders foi lançado em 1978, pela Taito, sem atrair grande atenção nos primeiros meses. Tomohiro Nishikado levou quase um ano para ter o conceito completo – na época, isso significava também saber como construir os processadores da máquina para colocar a ideia em prática, além da ferramenta para criar o jogo. Usando como inspiração *Breakout* (sucesso americano em 1976) ele criou um objetivo bem mais agressivo: em vez de simplesmente rebater uma bolinha em blocos, esses blocos eram alienígenas e vinham atirando em sua direção, e seu tanque atirava de volta. O jogo era quase uma maravilha tecnológica para esse tipo de máquina, e a Taito teve até de importar processadores da Intel, já que o Japão ainda não vivia no futuro naquele tempo.

Sua contribuição direta para os videogames foi a criação do gênero dos shooters, a popularização do conceito de pontuação e dos placares – um dos elementos mais básicos dos jogos até o início dos anos 1990 (e parte vital dos shmups até hoje). Indo mais longe, *Space Invaders* transformou os arcades e os próprios videogames em uma indústria criativa e forte, deixando de lado o conceito de "são apenas máquinas" que existia até então.

***Spacewar!* era para dois jogadores e simulava gravidade e inércia**

A partir daí, todo mundo queria fazer jogos com três coisas: naves, tiros e o espaço. Era a aposta mais certa, o público queria mais. Os shmups (junto com *Pac-Man*) eram a força motriz dos videogames. Novas vertentes foram surgindo, o gênero foi se modificando e amadurecendo até... bem, não vamos nos apressar, certo? Vamos dominar cada fase.

Embora não pareça, alguns jogos de nave têm uma história elaborada. Aqui, cenas de *Gley Lancer* (MD)

SPACE INVADERS

"Antes de ver *Space Invaders*, eu não tinha o menor interesse por videogames e nunca havia pensado em criar jogos." O autor desta frase foi um tal de Shigeru Miyamoto, um aspirante a game designer sobre o qual você nunca ouviu falar, em entrevista à revista Time, em 2007, quando perguntado sobre qual jogo ele considerava a maior revolução nesta indústria. E, quando lembramos que boa parte das outras revoluções dos videogames veio de Miyamoto, essa é uma resposta bem importante.

***Space Invaders* foi um fenômeno. Quando a febre começou no Japão, as casas de diversão já existiam, com pinballs e outras máquinas mecânicas. Então começaram a surgir as casas apenas com *Invaders*, enfileirados de ponta a ponta e sempre lotados – os fliperamas lotados de gente, e os gabinetes lotados de moedas. Era tão absurdo que, segundo a lenda (que parece ser verdadeira, sustentada pelos próprios japoneses), as moedas de ¥ 100 sumiram do Japão inteiro, por estarem dentro das máquinas. A casa da moeda teve de quase triplicar a produção dessas moedas para atender à demanda ridícula que um simples jogo eletrônico estava causando. E não era jogado apenas em fliperamas: havia a versão de mesa, e máquinas em lojas de departamento.**

Também foi o embaixador dos jogos japoneses no Ocidente. Até então, os americanos se divertiam com *Pong*, *Breakout* e derivados. Mais ainda, *Space Invaders* talvez tenha evitado que o crash dos videogames de 1983 acontecesse mais cedo. Ele foi o primeiro arcade fora da Atari a ser convertido para o popular Atari 2600, em 1981, e foi um dos maiores sucessos do sistema, fazendo suas vendas aumentarem mais de 300%.

Por fim, há também a honra de ter sido o primeiro jogo a chamar atenção fora de seu nicho. Não jogadores passaram a fazer as mesmas alegações que perduram até hoje: "jogos viciam", "criam marginais", "não trazem nada de bom", como acontece com qualquer nova mania. E você achava que a única reclamação com jogos antigos era que eles estragavam a TV...

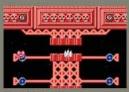
A VERTENTE HORIZONTAL

Os jogos de tiro horizontais foram muito mais constantes até meados da era de ouro do gênero. Começou com *Defender*, arcade da Midway de 1980, até hoje considerado um dos jogos mais difíceis de todos os tempos. Quem não aguentava só podia se contentar com *Pac-Man*, mas você sabia que quem continuava naquela máquina de *Defender* com mais de 100 mil pontos era um verdadeiro campeão na vida como um todo. Era provavelmente o jogo mais avançado e complexo da época, mas era estranho: você podia controlar a nave para a direita e esquerda, a movimentação era rápida demais, muita coisa para observar na tela, e os inimigos... maldição! Que jogo irritante! Aliás, esse foi o pensamento geral na época. Demorou um pouco para a própria dificuldade e complexidade tornarem-se atrativos. Ainda era uma época em que os jogos não tinham fases propriamente ditas e apenas se lutava para permanecer vivo e conseguir a maior pontuação possível.

DARIUS
Arcade/Namco/Horizontal/1986
Três telas, impressionante.

KING'S KNIGHT
NES/Square/Vertical/1986
Sem naves, medieval.

KNIGHTMARE
MSX/Konami/Vertical/1986
Cavaleiro enfrenta demônios.

SALAMANDER
Arcade/Konami/Horiz/Vert/1986
Inspirado em *Gradius*.

STAR SOLDIER
NES/Hudson/Vertical/1986
Começou o Time Attack.

A Battleship, um chefe do primeiro *R-Type* que é diversas vezes maior que a tela, é recorrente na série

Indo ao ponto que realmente interessa, avançamos cinco anos até maio de 1985, quando a Konami lança *Gradius*, um dos maiores nomes do gênero. A grande novidade era passar por diversos ambientes, totalmente diferentes. Até então, os jogos passaram de *Defender*, com a tela se movendo para onde você levava a nave, para *Xevious*, que já tinha deslocamento automático da tela, parecido com os shooters atuais; mas o cenário apenas ia ficando progressivamente mais complexo, sem grande variação. *Gradius* inovou em todos os aspectos. Era extremamente bonito, e cada fase tinha elementos visuais totalmente diferentes. Também introduziu o sistema de power-ups, incluindo o criativo conceito de options, as esferas de força que acompanham sua nave e atiram também. Isso adicionou um elemento estratégico e diversidade ao gênero, que vinha numa escalada de dificuldade baseada apenas nos reflexos. Não é exagero dizer que *Gradius* é um dos shmups mais influentes de todos os tempos.

Scramble **foi o primeiro jogo de nave da Konami, em 1980**

Também da Konami, a série paralela *Salamander*, lançada no ano seguinte, ofereceu um sistema mais simples, sem a barra de power-ups, mas com um número incrível de tiros na tela. Alguns trechos de fases tinham lugares específicos para se escapar, praticamente como um bullet hell, só que uma década antes da estreia "oficial" da vertente. Outro mérito de *Salamander* é ter incluído algumas fases com deslocamento vertical, o que contribuiu com o florescimento do eixo Y nos jogos de tiro.

Mais um ano, e a outra série importante dos shmups horizontais aparece: *R-Type*, da Irem (empresa que já era razoavelmente conhecida por fazer aquele que talvez seja o primeiro beat'em up, *Kung-Fu Master*, mas isso é outra história). Era um shooter diferente, com seu visual orgânico sensacional, o interessante sistema de Force (o orbe indestrutível que se encaixa à nave) e o primeiro tiro carregado da história do gênero. Outra mudança bem-vinda foi no ritmo: em contrapartida à

Derivado de *Gradius*, *Salamander* experimentou a verticalidade

R-TYPE
Arcade/Irem/Horizontal/1987
O início de uma lenda.

ALESTE
MSX/Compile/Vertical/1988
O início de uma forte linhagem.

PARODIUS
MSX/Konami/Horizontal/1988
Loucura tipicamente japonesa.

HELLFIRE
Arcade/Toaplan/Horizontal/1989
Quatro tiros em oito direções.

U.N. SQUADRON
Arcade/Capcom/Horizontal/1989
Um dos melhores da Capcom.

tendência de jogos cada vez mais rápidos, *R-Type* imprimiu um estilo mais sereno. Se quisesse dominar o jogo e conseguir uma pontuação decente, teria que terminar a fase de um jeito certo, geralmente fazendo uso inteligente do Force, exigindo muito mais perspicácia e raciocínio do jogador do que reflexos – mesmo assim, dentro de sua proposta, o jogo continuava difícil ao quadrado, consumindo dezenas de fichas dos jogadores incautos. Ah, e eram 16 fases. Curtas, mas eram 16 mesmo assim.

Desde então, os shooters horizontais estiveram em boas mãos, seja com as ótimas sequências das duas principais séries, da Konami e da Irem, ou com o monte de outros jogos, principalmente no início da década de 90, que geralmente misturavam os momentos tensos de *Gradius* com os cenários inspirados de *R-Type*. Mais alguns nomes importantes saíram dali, como a série *Thunder Force*, muito conhecida nos consoles da Sega. A verdade é que os cenários dos horizontais (especialmente os urbanos) sempre pareceram mais bonitos, embora boa parte dos detalhes ficasse no fundo da tela e você nem conseguisse enxergar em meio aos tiros.

R-Type inovou com o conceito de Force, power-up acoplado à nave

Porém, a verdade é que essa vertente não teve força para superar os jogos de tiro verticais. Fazer verticais era mais lucrativo para as empresas por um motivo simples: era difícil criar padrões de tiro interessantes para shmups horizontais. Enquanto o gênero estava no auge, mas sem muita inovação, tudo ia bem.

OUTRAS VARIEDADES

Os shmups a que nos referimos nesta matéria são em sua grande maioria os chamados "scrolling shooters", ou seja, jogos em que a tela se desloca automaticamente para algum lado. Como esse estilo é responsável por uns 90% dos shmups, e uns 99% dos de navinha, omitimos algumas variações no texto principal. Mas este boxe mostra quatro outras vertentes.

Cute'em ups: na verdade, esses também são shmups, mas são fofinhos ao extremo (bem mais que *Touhou*, por exemplo). Em vez de naves e exércitos ameaçadores, você atira em bichinhos coloridos e coisas do gênero. Um representante dessa variante é a série *Cotton*, que fez certo sucesso na década passada.

Run 'n' gun: esse subgênero é tão vasto que simplesmente não poderia ser colocado aqui, ou o assunto ficaria uma bagunça. Run 'n' guns são os jogos de ação 2D com balas para todo lado, em que você deve atirar em tudo o que se move. *Contra*, *Metal Slug*, *Gunstar Heroes* e afins são grandes nomes do gênero. Em resumo, são a mistura entre os shmups e jogos de plataforma. As semelhanças são muitas, incluindo a dificuldade extrema. A Konami (sempre ela) criou várias bases para esse gênero ao lançar *Contra*, clássico dos arcades e NES que você sem dúvida conhece. Além dos 2D, há também os isométricos (com a visão "do canto do teto", ou 3/4).

Multidirecionais: esses estão na moda atualmente, e tomaram direções bem diferentes da raiz dos shmups. São jogos como *Geometry Wars* e *Everyday Shooter*, nos quais você pode atirar para todos os lados livremente, geralmente usando um direcional para mover a nave e outro para mirar em todas as direções.

Rail shooters: chamados assim porque o jogo se desloca automaticamente por um caminho predeterminado, como se estivesse sobre trilhos, e você fica limitado a se mover pela tela enquanto atira nos inimigos que aparecem. Também chamados de tube shooters. Representantes clássicos são *Space Harrier* e *After Burner*. Outro rail shooter célebre é *Star Fox*. Mais recentemente, tivemos a série *Panzer Dragoon*.

GAIARES
Mega Drive/Telenet/Horizontal/1990
Sistema bizarro de power-up.

RAIDEN
Arcade/Seibu Kaihatsu/Vertical/1990
Divertido demais, até hoje.

ZOMBIE NATION
NES/KAZe/Horizontal/1990
Cabeça de samurai contra zumbis.

XEXEX
Arcade/Konami/Horizontal/1991
Muito à frente de seu tempo.

AERO FIGHTERS
Arcade/Video System/Vertical/1992
Clássico e rei do "engrish".

Porém, depois que os shmups se tornaram festivais de balas muito bem arquitetados, não havia como dar aos jogadores uma noção precisa de onde os tiros estavam em relação à nave nos jogos em que eles vinham da direita ou da esquerda (há toda uma explicação sobre as linhas do monitor, seus olhos e até os sprites que compõem o jogo – coisa chata). Por isso mesmo, os jogos dessa vertente costumavam apelar mais para a inteligência do jogador e se concentrar mais nos inimigos gigantes.

Não que os shmups horizontais tenham morrido – de fato, a era 3D ajudou a melhorar o conceito –, mas, convenhamos: hoje, quando você pensa em jogos de navinha, pensa em algum vertical. Mas estamos nos precipitando aqui novamente. Vamos fingir que paramos lá nos idos de 1995, certo?

A ESCOLA VERTICAL

Embora permanecesse em telas fixas, *Space Invaders* foi o berço dos jogos de tiro verticais: os inimigos vinham de cima, e você atirava de baixo. O gênero se aqueceu com *Galaxian* e *Galaga*, ambos da Namco, respectivamente lançados em 1979 e 1981. O primeiro era a evolução do jogo da Taito, só tirava as proteções na parte debaixo da tela e fazia um inimigo ou outro descer rapidamente para se chocar contra sua nave. Também os gráficos coloridos de verdade (*Invaders* usava truques com celofane) e o cenário de fundo com estrelas em movimento diferenciavam *Galaxian* de *Space Invaders*. Já *Galaga* introduziu o rapto de sua nave, com isso a tensão e a possibilidade de ter tiros duplos após resgatar sua máquina de combate.

Na esteira de *Space Invader*, *Galaxian* veio adicionar cores

No ano seguinte, a própria Namco evolui o gênero mais uma vez. Rodando na mesma placa de *Galaga*, mas com uma roupagem totalmente diferente, nasce *Xevious*, o primeiro shmup vertical de verdade, com cenário e deslocamento de tela. A música e os efeitos sonoros eram irritantes ao extremo e, assim como os outros, não havia muita distinção entre as fases, mas a grande evolução quando comparamos a tudo o que existia até então era tão grande que ninguém se importava com as imperfeições – especialmente os japoneses: *Xevious* é mito por lá, venerado como um dos maiores jogos clássicos de todos os tempos. Como todos os grandes fundadores do gênero, trazia uma característica especial aos tiros: embora não houvesse power-ups, havia botões distintos para atirar nos alvos aéreos e terrestres.

Terra Cresta*, da Nichibutsu, melhorou as bases de *Xevious

Em 1982, *Xevious* introduziu chefes grandes e resistentes

PROPORÇÕES COLOSSAIS

Fica difícil saber qual é o maior chefe da história dos shmups, mas temos uma boa noção de qual jogo tem mais chefes enormes por metro quadrado: *G-Darius*. São mais de 20 chefes, quase todos bem grandinhos. O jogo leva isso tão a sério que até o nome reflete isso: o "G" é de Giant, Gigantic, para mostrar que tudo ali é grande. Isso na verdade é uma marca de *Darius*, que possui vários chefes que ocupam mais de uma tela.

AIR ZONK
PC Engine/Red Company/Horiz./1992
Candidato a mascote para o PCE.

AXELAY
SNES/Konami/Vert/Horiz/1992
O melhor shmup do Super NES.

CHO ANIKI
PC Engine/Masaya/Horizontal/1992
Sua nave? Um gay marombado.

RECCA
Famicom/KID/Vertical/1992
Extrapola os limites do Famicom.

BATSUGUN
Arcade/Toaplan/Vertical/1993
Toaplan cria o bullet hell.

Na montagem, Raiden encara chefe de *Alpha Mission II*

O GRANDE ÍCONE

Quando alguém diz "jogo de luta", muita gente na hora pensa na imagem de Ryu desferindo um Hadouken. É algo que extrapolou os videogames e se tornou um ícone da cultura pop. Os shmups igualmente emplacaram um ícone transcendental, antes mesmo de Pac-Man virar aquela moda dos anos 80: o Invader! É só mostrar aquela coisa feita por alguns quadrados a qualquer pessoa, e com certeza ela associará a videogames.

E assim começa uma enxurrada de shmups seguindo a fórmula: com deslocamento de tela de baixo para cima, geralmente com temas militares, ou pelo menos ambientados no planeta Terra – curiosamente, nessa época, os temas espaciais ficaram mais para os shmups horizontais, provavelmente pela influência de *Gradius* e *R-Type*. A partir do final dos anos 1980, os verticais seguiram uma linha parecida com a dos jogos de plataforma, adicionando seus elementos ao jogo, mas sem trazer nada de novo ao gênero. Aí, funciona daquele jeito: alguns são melhores que outros, mas às vezes você nem consegue definir o motivo que os leva a ser melhores.

Raiden, o clássico da Seibu Kaihatsu de 1990, dá a fórmula perfeita do que funcionava: gráficos legais, trilha sonora e efeitos que não irritam (demoraram um pouco para entender isso), movimentação rápida e power-ups legais. Pronto! Devemos dizer, muita gente acertou a receita, principalmente na era de ouro do gênero, que foi de 1990 a 1993. Nesses quatro anos, chegaram mais jogos do que alguém conseguia jogar, todos divertidos basicamente pelos mesmos motivos, tanto nos arcades quanto nos consoles, e até nos portáteis.

Mas também houve experiências diferentes que deram certo. O fantástico *Axelay* da Konami para Super NES, de 1992, alternava vertical e horizontal, efeitos de Mode 7, um sistema diferente que não tinha power-ups (você ganhava novos tiros quando passava as fases) e uma trilha sonora belíssima, tornando-o provavelmente o melhor shoot 'em up dos 16-bit. *Kingdom Grand Prix*, bizarro, era um shooter e jogo de corrida ao mesmo tempo.

Os verticais sempre prezaram mais pela ação, reflexos e por uma pontuação mais alta que as outras vertentes. Também, a tendência sempre foi aumentar a dificuldade dos jogos, e era muito mais fácil fazer isso nesse estilo específico. E tudo ia muito bem até 1995...

GAME OVER?

Naquele ano, o Saturn já estava por aí, inclusive ganhando bons shooters vindos direto dos arcades. O PlayStation começava a aparecer mais, mostrando para todo mundo que o legal eram gráficos 3D e jogos que duravam 20 horas ou mais para terminar uma única vez, com save points. O console deslanchou de vez com o lançamento de *Final Fantasy VII* em 1997, e passou a popularizar os RPGs. Os arcades começaram a perder o ritmo de antes, diminuindo os lançamentos e caindo na armadilha dos jogos musicais da Konami. O Saturn

Kingdom Grand Prix, da Eighting, de 1994, misturava tiros e corrida

acabou perdendo mercado para a concorrência, e sua excelente capacidade com gráficos 2D já não era mais tão atraente para o grande público – e, quando esse potencial foi posto em prática, o console privilegiou os jogos de luta. Os shmups ficaram encurralados.

Parte da culpa pode ser abribuída ao próprio gênero. Como dissemos, a tendência era o aumento da dificuldade.

IN THE HUNT
Arcade/Irem/Horizontal/1993
Do pessoal que faria *Metal Slug*.

DEZAEMON
SFC/Athena/Criação/1994
Ótimo criador de shmups.

GUNBIRD
Arcade/Psikyo/Vertical/1994
A versão japonesa, por favor.

DONPACHI
Arcade/Cave/Vertical/1995
Nasce o estúdio Cave.

PULSTAR
Arcade/Aicom/Horizontal/1995
O melhor shmup do Neo Geo?

A OUTRA PÁTRIA

O grande mercado dos shmups é o Japão, obviamente, mas qual você acha que é o segundo? "Estados Unidos, claro", você responde. ERRADO! Acredite, os franceses são muito mais loucos por shooters. Sabia que lá ainda existem muitos arcades? Isso facilita um pouco as coisas, inclusive a aquisição das placas com os jogos, para ficarem bonitinhas dentro dos gabinetes de arcade nos quartos daqueles sortudos. Os maiores sites e fóruns sobre o assunto estão cheios de franceses, e boa parte dos ocidentais que conseguem fazer loucuras com as navinhas são de lá. Há até mesmo um documentário francês sobre os shmups, que conta a história do gênero assim como fizemos, de *Space Invaders* até 2006, com várias entrevistas com especialistas.

Shmups sempre foram um exercício de repetição, memorização e superação, e o jeito mais prático de evoluir um gênero com uma estrutura tão fechada é torná-lo cada vez mais insano. De repente, só os fãs hardcore continuaram a controlar suas navinhas nos fliperamas, enquanto o resto dos jogadores estava jogando seus RPGs e jogos de ação sem vidas ou continues, algo em que eles investiam seu tempo com certeza de retorno em diversão, não frustração. Quando todo mundo se deu conta, aquele gênero que popularizou os videogames se tornou um nicho, no qual só os devotos se arriscavam.

Há quem diga que o cerco já estava se fechando há tempos, com várias equipes especializadas no gênero se dissolvendo e empresas mudando seu foco de operações ou fechando as portas totalmente. A mais notável é a Toaplan, que basicamente só fazia jogos desse estilo e faliu em 1994. Embora, como veremos mais adiante, a derrota da Toaplan seja a vitória dos shmups alguns anos depois.

HERÓIS DA RESISTÊNCIA

Isso não quer dizer que não tivemos bons jogos durante essa fase de transição. Na verdade, alguns dos melhores exemplares chegaram nessa época. Os arcades continuaram tendo os jogos de sempre, apenas em um número bem reduzido. Já os consoles conseguiram emplacar alguns nomes junto ao público de massa, mesmo que não fossem jogos muito fáceis. O brilhante *Einhänder*, da Square, é tido como um dos melhores do PlayStation. Ele mostrou como os gráficos 3D deveriam ser usados nos shmups, apenas como um novo meio de mostrar as mesmas coisas, já que a jogabilidade deveria se manter em 2D para funcionar (sim, sabemos que *Star Fox* existe, mas é exceção). Excelentes versões de *Gradius* (o excelente *Gaiden*) e *R-Type* (o famoso *Delta*) também chegaram ao console.

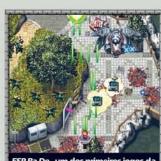
No Saturn, tivemos um dos mais memoráveis da história: *Radiant Silvergun*, lançado nos arcades meses antes no Japão. Não é o melhor de todos os tempos, como alguns insistem em dizer, mas marcou época por ter sido inovador. A criação dos mestres da Treasure extrapolou os limites em todos os sentidos, com chefes fantásticos (como em todos os jogos da empresa, até naqueles que não são shmups), um dos primeiros sistemas de pontuação que faz você jogar de um jeito completamente diferente para conseguir a superação, a completa falta de power-ups (suas armas ganham novos poderes ao subir de nível, como em um RPG) e até uma narrativa diferente daquela de "eles são maus, destrua-os!". Na verdade, só o fato de ter uma narrativa já é digno de nota. Só não vale aqueles US$ 250 cobrados nos leilões online.

Battle Garegga, um dos herdeiros da celebrada empresa Toaplan

Obviamente, nenhum desses jogos tinha a intenção de salvar os shoot'em ups da extinção. E nem conseguiriam. Mas a salvação já estava rolando há algum tempo. Em 1993, a Toaplan (que você deve se lembrar de *Tiger Heli*) lançou *Batsugun*, seu último jogo. Era rápido, mas não muito diferente dos outros... até chegar aos chefes. Os tiros deles varriam uma parte considerável da tela, e você só conseguia escapar porque seus próprios tiros anulavam vários dos inimigos.

A Toaplan morreu, e isso resultou em quatro empresas novas. Eram pequenas, mas todas queriam fazer shmups! Elas eram a Cave, a Gazelle, a Raizing e a Takumi. E todas sabiam qual rumo tomariam: fazer shmups para os fãs de shmups. Isso foi fundamental. Seus primeiros jogos, como *Battle Garegga*, da Raizing, e *Air Gallet*, da Gazelle, ambos de 1996, aperfeiçoaram a fórmula estabelecida por *Batsugun*. Porém, foi a Cave que mais melhorias trouxe, com *DonPachi*, seu primeiro jogo, de 1995, criando padrões elaborados de tiros. Todos esses títulos pioneiros são os precursores da modalidade que viria a revitalizar o gênero, os tão falados "manic shooters", donos da apropriada, temível e adorada expressão bullet hell.

CONTINUE? YES!

A verdadeira inauguração do inferno de balas deu-se com o segundo jogo da Cave, *DoDonpachi*, de 1997. Este sim é o verdadeiro manic shooter, enchendo a tela de tiros logo no primeiro grupo de inimigos. Na hora dos chefes, a tela ficava toda rosa, e quase não dava para ver a nave. Mesmo assim, havia algo de encantador, que fazia qualquer aficionado continuar jogando. Quem tomava uma surra logo de cara percebia que, com um pouco de prática, conseguiria passar. Os já habilidosos, por sua vez, descobriram outro jogo

ESP Ra.De., um dos primeiros jogos da Cave, é precursor de Espgaluda

insanamente difícil: para conseguir o final verdadeiro, era necessário terminar as seis fases existentes perdendo no máximo duas vidas, conseguir um placar alto e pegar itens especiais durante alguns estágios, para ter a oportunidade de jogar tudo de novo com muito mais tiros na tela, para assim descobrir uma sétima fase e matar os dois chefões reais.

SAPPHIRE
PC Engine/Hudson/Vertical/1995
O jogo mais raro/caro do console.

STRIKERS 1945
Arcade/Psikyo/Vertical/1995
Um sucessor para *Aero Fighters*.

RAYSTORM
Arcade/Taito/Vertical/1996
Excelente, e poligonal.

DODONPACHI
Arcade/Cave/Vertical/1997
Um dos melhores já feitos.

EINHÄNDER
PS1/Squaresoft/Horizontal/1997
O melhor do PlayStation.

Chefão final de *DoDonPachi*, um marco do bullet hell

Quanto mais os perseverantes conseguissem essa proeza (eles sempre conseguem), mais acirrada ficaria a disputa pela maior pontuação, já que o jogo recompensa até o último momento – caso o jogador consiga terminar com o final verdadeiro usando apenas uma ficha, ganha 10 milhões para cada vida extra. Sentiu o drama?

O sucesso foi enorme, e de repente havia motivo para amar os shmups novamente. A mesmice também estava com os dias contados: no bullet hell, a tela é preenchida por tiros inimigos, mas em todos os casos é preciso que haja uma área segura ou um corredor, por mais estreito que seja, para o jogador escapar. Em um bom design, as rajadas nunca devem ser jogadas irresponsavelmente e, portanto, os padrões de tiros se tornaram o elemento vital de um bullet hell, variando imensamente de um jogo para outro e criando efeitos hipnotizantes.

Mas como conseguir entupir a tela de coisinhas coloridas? A solução da Cave foi bem simples: diminuir as hitboxes, ou caixas de colisão, que são a área específica da nave que o jogo interpreta como vulnerável. Sempre que um tiro inimigo acerta essa área, sua nave explode e você perde uma vida. Antigamente, a hitbox coincidia com o tamanho da própria nave. O que a Cave fez foi diminuir muito o tamanho da caixa de colisão, tornando possível que os jogadores manobrem por entre as centenas de balas em espaços minúsculos, mesmo que, aparentemente, o tiro devesse ter acertado a nave. Hoje em dia, alguns jogos vão ainda mais longe e diminuem as hitboxes dos tiros! Assim, os projéteis podem passar quase completamente por cima da nave sem fazer mal algum. Dominar o tamanho e a posição da hitbox é vital para conseguir "terminar com uma ficha" vários shmups modernos e insanos, como *Mushihime-Sama*.

VIGILANTES DO ESPAÇO

As naves mais lendárias da história dos shmups

Vic Viper
Nada provoca mais medo no espaço que a Vic Viper, a protagonista de *Gradius*. A fama é tanta que a Konami já a usou em outros jogos, como *Zone of the Enders*.

R-9A Arrowhead
Disponível em todos os *R-Type* (exceto o *Leo*), a Arrowhead é provavelmente tão importante quanto a Vic Viper. Caso ela seja cercada, basta acoplar o Force ao contrário.

Raiden
Impõe tanto respeito que dá nome ao jogo. O "tiro elástico" acaba com qualquer coisa, mesmo fora da mira.

Arwing
A nave que Fox pilota em *Star Fox*. Do a barrel roll!

Reimu Hakurei
Ok, ela é só uma garota que protagoniza a série *Touhou* – que nem se passa no espaço. Mas Reimu é o símbolo dos doujin... e é bonitinha demais para deixarmos de fora.

ESP RA.DE.
Arcade/Cave/Vertical/1998
Bullet hell vira moda.

RADIANT SILVERGUN
Arcade/Treasure/Vertical/1998
Aquele lá, fantástico e caro.

BANGAI-O
N64/Treasure/Multi/1999
Apenas exploda tudo!

GIGA WING
Arcade/Capcom/Vertical/1999
Um dos últimos da Capcom.

GUNSPIKE
Arcade/Capcom/Multi/2000
Commando, 3D, com *Mega Man*.

AS EMPRESAS QUE DOMINAM

TREASURE

Composta por dissidentes da Konami, basicamente funcionários que trabalharam em *Gradius* e *Axelay*, a Treasure sempre foi mestre dos shooters, mesmo sendo pequena. Tão pequena que não costuma ter pessoal o suficiente para fazer seus jogos, tendo que recorrer a outras empresas para cuidar de certas partes. Não é a empresa mais ativa, mas sem dúvida tem os shmups mais originais, verdadeiras revoluções que pegam todo mundo de surpresa. Costuma deixar um jogo memorável em cada plataforma por que passa: *Gunstar Heroes* no Mega Drive, *Radiant Silvergun* no Saturn, *Ikaruga* no Dreamcast e *Sin & Punishment* no Nintendo 64. Sem falar do quase perfeito *Gradius V*, de PlayStation 2.

Os shmups da Treasure sempre vendem pouco, mesmo aclamados pela crítica e pelos fãs. Pela natureza do gênero, as produtoras investem pouco em marketing e produzem poucas cópias. *Bangai-O*, que alguns conhecem do Dreamcast, é na verdade um jogo limitadíssimo de Nintendo 64 que foi tratado quase como um projeto paralelo das horas vagas, e teve em torno de 10 mil unidades feitas!

"E como uma empresa sobrevive vendendo jogos só para a própria família?", você se pergunta. Bem, além de terem uma estrutura enxuta, eles trabalham com marcas licenciadas, a pedido de outras empresas. Os jogos recentes da série de mangá/anime *Bleach*, por exemplo, são feitos pela Treasure.

CAVE

Maior nome do gênero há mais de uma década, a Cave é uma das quatro empresas formadas a partir da Toaplan. Revolucionou com *DoDonPachi*, e desde então tem levado o bullet hell a novos limites. Jogos recentes como *Mushihime-sama* têm tantos tiros na tela que fica até difícil ver seu personagem!

A Cave sempre usou seu hardware próprio nos jogos, embora sua última placa seja baseada em uma tecnologia da Hitachi parecida com a da famosa placa Naomi. Como aparentemente toda companhia envolvida com shmups faz alguns trabalhos bizarros, a Cave tem outras divisões, incluindo uma parte que cuida de joias! É, aquelas de pendurar no pescoço.

Não há dúvidas de que é ela quem manda e desmanda nos shmups hoje em dia. Quase todos os seus jogos são aceitos imediatamente pelo público, a não ser por parte dos jogadores ocidentais, já que muitos dos títulos têm uma estética... japonesa demais. Quase todas as maiores mentes dos manic shooters estão na empresa, incluindo o ex-designer principal da Raizing, considerado um dos criadores do gênero.

PSIKYO

A Psikyo nunca cravou seu nome na história como uma empresa muito inovadora, mas pouquíssimas conseguiram ser tão consistentes quanto ela. Nasceu do time que criou o clássico *Sonic Wings* (mais conhecido como *Aero Fighters*), e criou a série *Strikers 1945* (não confunda com os *19XX* da Capcom), que não chega a ser um bullet hell, mas tem alguns dos melhores padrões de tiro que já vimos. Em 2003, a empresa foi absorvida por uma tal X-nauts, e parou de fazer jogos, mantendo apenas o nome – estúdios de fora cuidam da criação. Seu último jogo foi uma versão de uma famosa série de shmups de que muitos nem costumam lembrar, já que ela chama atenção por outros motivos... *Cho-Aniki*, o jogo dos gays marombados.

ENCONTRANDO SEU LUGAR

Agora que havia uma direção a seguir, só faltava um pequeno detalhe: como manter o ritmo, sempre podendo adicionar mais tiros, mais padrões insanos e outras loucuras? Tudo conspirava a favor, e aqui entram os dois últimos protagonistas da história (antes que saiamos do território retrô): o Dreamcast e sua irmã Naomi.

Era o hardware dos sonhos para jogos 2D, um avanço absurdo em relação à geração do Sega Saturn e do PlayStation, e ainda tinha capacidades 3D excelentes para a época. A Naomi era basicamente o hardware do Dreamcast com o dobro de memória RAM e de vídeo, criado para arcades. Logo a placa se popularizou e a Sega a licenciou para um número enorme de empresas por condições tentadoras. A relação custo–benefício era ótima, e ainda havia uma vantagem: processo de conversão extremamente simples para o Dreamcast. Assim, era possível fazer duas versões do jogo sem precisar do dinheiro dobrado. Por isso, no Japão, o console continuou recebendo jogos oficialmente – a maioria deles shmups – até 2007, cinco anos depois de deixar de ser fabricado.

A ajuda da Naomi ao gênero também permitiu que estúdios pequenos continuassem trabalhando, se tivessem boas ideias. A G.rev (composta por ex-funcionários da Taito que trabalharam em *G-Darius*), por exemplo, tirou dinheiro do próprio bolso, sem o suporte de uma produtora, para bancar o desenvolvimento de *Border Down*, que fez um bom sucesso e permitiu a eles lançar outros jogos mais arriscados – como *Senko no Ronde*, um misto de shmup com jogo de luta com robôs. Outras empresas seguiram o mesmo caminho, e assim tivemos jogos excelentes, como *Triggerheart Exellica*, *Mars Matrix* e o eterno *Ikaruga*.

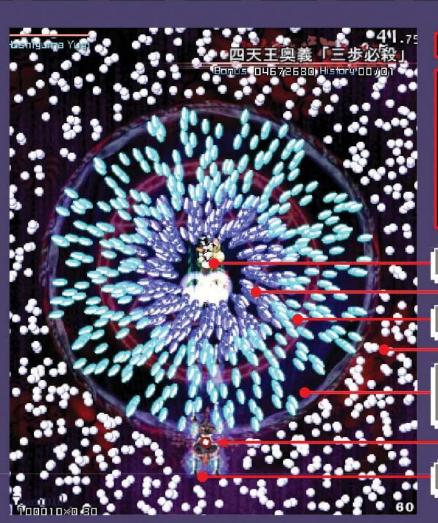
Hoje em dia, conforme os jogadores pedem por gráficos mais modernos, a Naomi vai deixando de

PSYVARIAR
Arcade/Success/Vertical/2000
Sistema de pontuação é a moda.

IKARUGA
Arcade/Treasure/Vertical/2001
Chama a atenção do mainstream.

SHIKIGAMI NO SHIRO
Arcade/Alfa System/Vertical/2001
Bullet hell insano com história.

DODONPACHI DAI OU JOU
Arcade/Cave/Vertical/2002
Próximo da perfeição técnica.

BORDER DOWN
Arcade/G.rev/Horizontal/2003
Em 3D, com estilo clássico.

ANATOMIA DE UM BULLET HELL

Pensamos em alguns jogos para ilustrar os momentos mais "como vou desviar disso?" dos shmups, mas, no fim das contas, não há como citar outra coisa que não seja a série *Touhou*. Talvez não sejam os mais difíceis (quando você já está acostumado), mas, ao ver certos ataques pela primeira vez, é impossível não ficar desesperado, só esperando a morte certa.
Ao lado, você vê uma tela do décimo primeiro episódio da série, *Subterranean Animism*, que utiliza sistema de pontuação baseado em proximidade – ou seja, passar perto dos tiros para multiplicar o placar. A chefe do terceiro estágio utiliza seu último tipo de ataque, o "Four Devas Arcanum: Knock Out In Three Steps", que consiste em três diferentes camadas de projéteis que preenchem toda a tela. Um exemplo magnífico de bullet hell. Entenda o que se passa e como sobreviver a esse verdadeiro inferno de balas.

A **chefe** da terceira fase, a pequena Yuugi Hoshiguma

Camada interna de **balas**. São elípticas e na cor azul-escuro.

Camada central de **balas**. São elípticas e na cor azul-claro.

Camada externa de **balas**. São redondas e na cor branca. Inicialmente, os projéteis ficam parados, mas logo começam a se mover.

Corredores seguros. Conforme os tiros se movem para fora da tela, você deve percebê-los e manobrar sua hitbox rapidamente por entre os tiros.

Esfera que indica a **hitbox**. Você só morre se um tiro colidir contra esta área. Perceba que todo o restante da personagem é seguro.

Sua "**nave**" – no caso, a feiticeira Marisa Kirisame.

ser o padrão – e, com nove anos na ativa, ela só perde em longevidade para a MVS da SNK. Assim como está acontecendo com os jogos de luta, a plataforma da vez é a Taito Type-X2, capaz de gráficos em alta resolução com desenvolvimento descomplicado, já que é baseada em PC com Windows. Contando as diferentes versões da placa, o hardware da Taito já abriga grandes nomes como *Giga Wing Generations*, *Raiden III* e *IV*, *Shikigami no Shiro III* e *The King of Fighters: Sky Stage*.

ATIRANDO POR CONTA PRÓPRIA

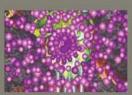
Ver empresas e estúdios profissionais manterem viva a cultura dos shmups é animador, mas seria exagero dizer que nosso querido gênero retrô por excelência estaria morto se elas não existissem. Graças à natureza 2D dos shmups, uma forte comunidade de programadores e designers amadores lança novos jogos constantemente no mercado japonês. Embora mais modestos em termos de apresentação, esses títulos possuem as ideias mais loucas possíveis. São os chamados jogos doujin.

Entre esses, os mais famosos são os da série *Touhou Project*, que começou em 1996 para o PC98 da NEC. Como curiosidade, esse computador pessoal foi lançado em 1982 e, ao longo dos anos, construiu uma incomparável base instalada, o que incentivou a criação de centenas de jogos doujin, especialmente shooters e simuladores de encontro. A série *Touhou* só começou a ficar famosa no quinto jogo, quando uma única pessoa passou a cuidar de tudo – o idealizador original, conhecido como ZUN – e deixou a plataforma anciã para programar em Windows, em... 2002!

ESPGALUDA
Arcade/Cave/Vertical/2003
Cave continua humilhando.

KETSUI
Arcade/Cave/Vertical/2003
"Exigente demais para o PS2."

R-TYPE FINAL
PS2/Irem/Horizontal/2003
E foi o final mesmo.

GRADIUS V
PS2/Treasure/Horizontal/2004
Treasure reina no horizontal.

MUSHIHIME-SAMA
Arcade/Cave/Vertical/2004
Não há mais espaço na tela.

***Shikigami no Shiro III* é um exemplo de shooter moderno**

Touhou é um shmup lançado pelo menos uma vez por ano, em que você (quase) sempre joga com uma menininha chamada Reimu, e os jogos são conhecidos por terem os mais belos padrões de tiros e, pelo menos aos olhos, os mais difíceis ataques bullet hell da história. Ele está acima de todos os demais dessa categoria, é praticamente coisa de profissional. Se quiser conhecer mais sobre essa vertente "amadora" tão interessante (e mais vasta do que você imagina), procure outros jogos, como *Kamui*, *G-Type* – uma fantástica combinação dos elementos de *R-Type* e *Gradius* – e *Warning Forever*. Existem todos os tipos que você imagina, e não é tão difícil encontrá-los na internet.

LEVANDO A SÉRIO

Para muitos, videogames são apenas um passatempo, mas sempre há quem goste de encará-los como um desafio. No caso dos shmups, o negócio é mais sério: o gênero visa à superação e o design é voltado para a prática e a memorização até o completo domínio. Todos os títulos guardam os placares, e a pontuação mais alta se torna uma obsessão.

Essa loucura começou com a série *Star Soldier*, da Hudson, para o NES, em 1985. Havia uma opção chamada Caravan Mode (na verdade era "Calavan", em bom engrish), que contava a pontuação conseguida em dois ou cinco minutos. Foi essa série que deu início aos campeonatos no Japão, e também consagrou Takahashi Meijin, famoso pela sua incrível capacidade de apertar o botão de tiro 16 vezes por segundo (a celebridade se tornou funcionário da Hudson e protagonista de *Adventure Island*, mas essa é história para outra matéria).

Hoje, temos os chamados vídeos de superplay, sessões gravadas com os maiores jogadores de cada shmup com os jeitos mais absurdos de jogar. Terminar sem perder vidas, sem perder o contador de combos, sem usar bombas ou mesmo sem dar nenhum tiro – possível somente em alguns jogos – não são nada comparados ao Double Play. Boa parte dos shmups tem um modo para dois jogadores, o que é coisa para gente descompromissada. Quer provar que é bom? Então jogue com as duas naves... SOZINHO! Sim, cada mão em uma alavanca no gabinete de arcade, e os dedos se esticando para alcançar os botões. A conversão de *Raiden III* para PlayStation 2 oficializou a modalidade criando um modo de jogo adaptado para duas naves em um só controle, usando as alavancas analógicas e botões traseiros.

Certos títulos requerem apenas uma coordenação avançada e treinamento, enquanto outros parecem absolutamente impossíveis para a maioria das pessoas. Talvez o mais difícil seja *Ikaruga*, que exige raciocínio rápido para trocar as cores das naves e acertar inimigos específicos com cada uma para ganhar mais pontos. Procure no YouTube por "Ikaruga Double Play" para ficar de boca aberta.

E é por isso que esse pessoal se dedica tanto: pela fama e pela glória, nem que seja para ficar só dentro do pequeno círculo que curte títulos específicos no nicho de shmups. E também pela superação pessoal. Para satisfazer essa sede por pontos, os shmups desenvolveram sistemas de pontuação cada vez mais elaborados. Pois é, até isso foi evoluindo, e novamente começou com a Cave e *DoDonPachi*. Vamos conhecer os três fatores mais comuns na contagem de pontos.

• **Itens:** o mais básico, consiste em pegar os itens deixados por inimigos, sejam aquelas toneladas de estrelas em *Giga Wing*, sejam medalhinhas da

Os dragões solares de Gradius foram os escolhidos para ilustrar a capa desta edição

RADIRGY
Arcade/Milestone/Vertical/2005
Shmup em cel shading.

SENKO NO RONDE
Arcade/G.rev/Multi/Luta/2005
Luta de robôs com jeito de shmup.

UNDER DEFEAT
Arcade/G.Rev/Vertical/2005
Segunda Guerra reinterpretada.

KAROUS
Arcade/Milestone/Vertical/2006
Ultimo jogo oficial do Dreamcast.

LAST HOPE
Neo Geo/NG:Dev.Team/Horizontal/2006
Shooter não licenciado para Neo Geo.

HOJE EM DIA

Provando por A mais B que o gênero está vivo, talvez tenhamos deixado você com a impressão de que os shmups só chegam aos arcades. Embora isso seja verdade, a grande maioria dos jogos comerciais está ganhando versões para o Xbox 360. Há uns dois anos, havia um caminhão de lançamentos na fila para a Xbox Live Arcade, incluindo vários jogos da Cave, como *DoDonPachi* (um ótimo jeito de diminuir os custos, já que, convenhamos, não é muita gente que vai comprar). Aí veio a Microsoft e passou o facão na coisa toda, dizendo que iria "cortar as conversões de arcade na XBLA". A partir daí, quase todos os jogos estão sendo lançados em disco, e mesmo assim conseguindo vendas consideráveis. Além disso, parte desses shmups está começando a vir sem travas de região – como *Espgaluda II*, da Cave, acima –, possibilitando jogar em consoles americanos e prestando um grande serviço aos fãs ocidentais.

maioria dos outros jogos, variando os efeitos no placar – alguns dobram os pontos, outros apenas dão uns números a mais.

Insanidade: *Ikaruga* com duas naves, uma para cada mão

• **Combos (ou chaining):** quem inventou isso foi a Cave em *DonPachi* (antes daquele que já cansamos de mencionar). A aplicação varia, mas sempre envolve matar inimigos de um jeito específico. O chaining de *DonPachi*, por exemplo, consiste em matar inimigos em intervalos menores que dois segundos para ganhar uma multiplicação nos pontos.

Parece simples, mas não é para qualquer um, pois se você usar bombas, provavelmente deixará um vazio na tela e perderá o bônus. Outros jogos exigem que você continue destruindo apenas inimigos do mesmo tipo ou cor, e coisas semelhantes.

• **Proximidade:** o mais legal de se ver e o que mais recompensa pelo risco. A pontuação por proximidade faz o placar subir quanto mais perto sua nave estiver do inimigo e de seus tiros. *Psyvariar*, com seu Buzz System, é um exemplo notório de multiplicador de pontos (e de poder) baseado na proximidade. Os mais insanos misturam esses elementos, como *Radiant Silvergun*, que combina o chaining de cores com o bônus de proximidade.

Uma onda recente de remakes e revivals (no sentido horário, a partir do alto): *Thunder Force VI* (PS2), *RayStorm HD* (360/PS3), *Thexder Neo* (PSP/PS3), *Star Soldier R* (WiiWare), *Gradius Rebirth* (WiiWare) e *Darius Burst* (PSP)

PARA SEMPRE SHMUPS!

Talvez você pense que, em se tratando de uma revista dedicada aos jogos antigos, seria mais adequado se limitássemos essa homenagem aos shoot'em ups da era clássica ou nostálgica apenas. Porém, abordamos mais de 30 anos de história do gênero, e por uma boa razão: os jogos de navinha representam uma das poucas formas de jogo cuja essência pouco mudou ao longo das várias transições de geração. Você continua controlando uma nave em um plano bidimensional, continua usando apenas dois ou três botões, continua tendo diversão instantânea e momentos de raiva com frequência... mas continua amando tudo isso. É verdade que os tiros na tela aumentaram exponencialmente, e com isso também a dificuldade, mas o espírito permanece o mesmo daquele joguinho que, lá no início, ajudou a criar o hobby de que você, seja jogador retrô ou não, tanto gosta.

TRIGGER HEART EXELICA
Arcade/Warashi/Vertical/2006
Dificuldade auto-ajustável.

DEATHSMILES
Arcade/Cave/Horizontal/2007
Cave aprende os horizontais.

OTOMEDIUS
Arcade/Konami/Horizontal/2007
Konami volta após oito anos.

SÖLDNER-X: HIMMELSSTÜRMER
PC/SideQuest Studios/Horizontal/2007
Chegamos aos gráficos em HD.

SPACE INVADERS EXTREME
NDS/Taito/Fixo/2008
Após 30 anos, renovado, no bolso.

ACERVO

Alguns dos principais títulos de cada empresa aqui listada

Tecmo
- *Pleiads* (AC, 1981)
- *Star Force* (AC, 1984)
- *Strato Fighter* (AC, 1991)
- *Final Star Force* (AC, 1992)

Aruze/Universal
- *Cosmic Guerilla* (AC, 1979)
- *Cosmic Alien* (AC, 1980)
- *Cosmic Avenger* (AC, 1981)

NMK (Nippon Microcomputer Kaihatsu)
- *Argus* (AC, 1986)
- *P-47: The Freedom Fighter* (AC, 1988)
- *Saint Dragon* (AC, 1989)
- *US AAF Mustang* (AC, 1990)
- *Thunder Dragon* (AC, 1991)
- *Thunder Dragon 2* (AC, 1993)
- *P-47 Aces* (AC, 1995)

Obs.: a NMK é berço de Manabu Namiki, talvez o mais expressivo compositor do gênero. Ele passou pela Raizing e Cave, até fundar, com Hitoshi Sakimoto e Masaharu Iwata, o estúdio de som Basiscape.

UPL (Universal Play Land)
- *Atomic Robo-Kid* (AC, 1988)
- *Omega Fighter* (AC, 1989)
- *US AAF Mustang* (AC, 1990)
- *Acrobat Mission* (AC, 1991)

Obs.: ao sair da UPL, Ryuuichi Nishizawa fundou a Westone, que viria a trabalhar na série *Wonder Boy* para a Sega.

Orca
- *River Patrol* (AC, 1981)
- *Sky Lancer* (AC, 1983)
- *Vastar* (AC, 1983)
- *Espial* (AC, 1983)

Crux
- *Gyrodine* (AC, 1984)
- *Repulse* (AC, 1985)

Toaplan
- *Tiger Heli* (AC, 1985)
- *Slap Fight* (AC, 1986)
- *Flying Shark* (AC, 1987)
- *Twin Cobra* (AC, 1987)
- *Truxton* (AC, 1988)
- *Hellfire* (AC, 1989)
- *Twin Hawk* (AC, 1989)
- *Zero Wing* (AC, 1989)
- *Fire Shark* (AC, 1989)
- *Dogyuun* (AC, 1992)
- *Truxton II* (AC, 1992)
- *Batsugun* (AC, 1993)

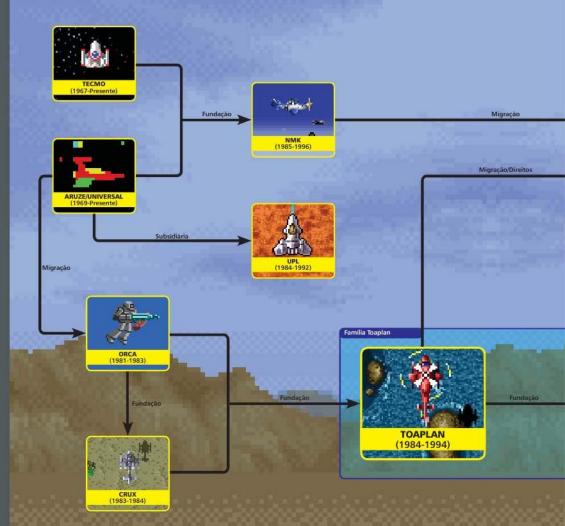
Takumi
- *Twin Cobra II* (AC, 1996)
- *Giga Wing* (AC, 1999)
- *Mars Matrix* (AC, 2000)
- *Giga Wing 2* (AC, 2000)
- *Giga Wing Generations* (AC, 2004)

Obs.: embora tenha sido fundada em 1994, ou seja, após a extinção da Toaplan, a empresa existe desde 1973.

8ing/Raizing
- *Sorcer Striker* (AC, 1993)
- *Kingdom Grand Prix* (AC, 1994)
- *Battle Garegga* (AC, 1996)

GENEALOGIA DAS EMPRESAS

Frente a gêneros populares como o RPG ou o FPS, os jogos de nave são um pequeno nicho. Da mesma maneira, a indústria que cria shmups é um mundinho pequeno. Há um punhado de profissionais apaixonados atuando na área, alguns há mais de duas décadas. Como o gênero passou por altos e baixos, empresas deixaram de existir e outras liquidaram equipes de desenvolvimento. As pessoas por trás dos jogos, no entanto, não abandonaram a paixão: migraram para outras empresas ou fundaram seus próprios estúdios. Assim, é possível desenhar uma árvore genealógica e identificar heranças e influências entre os diversos shooters conhecidos – embora muitos dos estúdios menores tenham se mantido praticamente incógnitos. Acompanhe o diagrama e surpreenda-se com algumas descobertas.

TECMO (1967-Presente)
ARUZE/UNIVERSAL (1969-Presente)
Fundação
NMK (1985-1996)
Migração
Migração/Direitos
Subsidiária
UPL (1984-1992)
Migração
ORCA (1981-1983)
Fundação
CRUX (1983-1984)
Fundação
Família Toaplan
TOAPLAN (1984-1994)
Fundação

SELETA DE SHOOTERS (CONT)

DARIUS BURST
PSP/Taito/Horizontal/2009
Mais um clássico retorna.

DUX
Dreamcast/HUCAST.net/Horizontal/2009
Outro "último jogo do DC".

FAST STRIKER
Neo Geo/NG:Dev.Team/Vertical/2010
Mantendo o NG vivo após 20 anos.

SÖLDNER-X 2: FINAL PROTOTYPE
PS3/SideQuest Studios/Horizontal/2010
Lindo bullet hell horizontal.

THE KING OF FIGHTERS: SKY STAGE
Arcade/SNK Playmore/Vertical/2010
Hum... não faz sentido.

Família E.D.F.

AICOM (1988-1992) — Fundação → YUMEKOBO (1996-2001)
AICOM — Fundação — JALECO (1974-Presente)
YUMEKOBO — Subsidiária → SNK (1978-2001;2001-Presente)
IREM (1974-1994;1997-Presente) — Fundação → NAZCA (1974-1994;1997-Presente)
NAZCA — Aquisição → SNK

TAKUMI (1973-Presente)
ATHENA (1987-Presente) — Fundação → WARASHI (1995-Presente)
8ING/RAIZING (1993-Presente) — Migração
GAZELLE (1994-1996) — Migração → 8ING/RAIZING
GAZELLE — Migração → CAVE (1994-Presente)

Família Aero Fighters

VIDEO SYSTEM (1984-2001) — Fundação → PSIKYO (1992-2002)
VIDEO SYSTEM — Fundação → VISCO (1983-Presente)

ACERVO (CONT)

- *Armed Police Batrider* (AC, 1998)
- *Battle Bakraid* (AC, 1999)
- *Dimahoo* (AC, 2000)
- *1944: The Loop Master* (AC, 2000)

Gazelle
- *Air Gallet* (AC, 1996)

Cave
- *DonPachi* (AC, 1995)
- *DoDonPachi* (AC, 1997)
- *ESP Ra.De.* (AC, 1998)
- *Guwange* (AC, 1999)
- *Progear* (AC, 2001)
- *DoDonPachi Dai Ou Jou* (AC, 2002)
- *Ketsui* (AC, 2003)
- *Espgaluda* (AC, 2003)
- *Mushihime-sama* (AC, 2004)
- *Espgaluda II* (AC, 2005)
- *Mushihime-sama Futari* (AC, 2006)
- *DeathSmiles* (AC, 2007)
- *DoDonPachi Dai Fukkatsu* (AC, 2008)
- *DeathSmiles II* (AC, 2009)

Jaleco
- *Exerion* (AC, 1983)
- *P-47: The Freedom Fighter* (AC, 1988)
- *E.D.F.: Earth Defense Force* (AC, 1991)

Aicom
- *P-47: The Freedom Fighter* (AC, 1988)
- *Saint Dragon* (PCE, 1990)
- *Viewpoint* (AC, 1992)
- *Pulstar* (AC, 1995)

Obs.: em 1990, tornou-se subsidiária da Sammy. Em 1992, foi absorvida pela empresa. Depois disso, tornou-se independente, até receber investimento da SNK e da Takara e tornar-se Yumekobo.

Yumekobo
- *Blazing Star* (AC, 1998)
- *Prehistoric Isle 2* (AC, 1999)

SNK
- *Ozma Wars* (AC, 1979)
- *Prehistoric Isle* (AC, 1989)
- *Ghost Pilots* (AC, 1991)
- *Last Resort* (AC, 1992)

Irem
- *R-Type* (AC, 1987)
- *R-Type II* (AC, 1989)
- *R-Type Leo* (AC, 1992)
- *In the Hunt* (AC, 1993)
- *R-Type III* (SNES, 1993)
- *R-Types* (PS1, 1998)
- *R-Type Delta* (PS1, 1999)
- *R-Type Final* (PS2, 2003)

Nazca
- *Metal Slug* (AC, 1996)

Athena
- Série *Dezaemon* (Origem: NES, 1991)
- *Strike Gunner S.T.G.* (AC, 1991)
- *Daioh* (AC, 1993)
- *Biometal* (SNES, 1993)

Obs.: atualmente trabalha apenas com jogos de mahjong.

Warashi
- *Shienryu* (AC, 1995)
- *Sengeki Striker* (AC, 1997)
- *Shienryu Explosion* (AC, 2003)
- *Trigger Heart Exelica* (AC, 2006)

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS
Amiga/Mastertronic/Horizontal/1988
Tiros e lombo cheio d'água.

WIZBALL
Amiga/Ocean/Horizontal/1988
Uma bola com rosto e que atira.

ALADDIN'S MAGIC LAMP
Amiga/New Line Software/Horizontal/1989
Lâmpada mágica contra aliens.

MEGABLAST
Arcade/Taito/Horizontal/1989
Tiro diferente para cada lado.

APIDYA
Amiga/Kaiko/Horizontal/1991
Uma abelha numa guerra de insetos.

ACERVO (CONT)

Video System
- Série *Aero Fighters* (Origem: AC, 1992)

Psikyo
- *Sengoku Ace* (AC, 1993)
- *Gunbird* (AC, 1994)
- *Strikers 1945* (AC, 1995)
- *Strikers 1945 II* (AC, 1997)
- *Zero Gunner* (AC, 1997)
- *Gunbird 2* (AC, 1998)
- *Strikers 1945 III* (AC, 1999)
- *Cannon Spike* (AC, 2000)
- *Dragon Blaze* (AC, 2000)
- *Zero Gunner 2* (AC, 2001)

Obs.: a empresa foi adquirida pela X-nauts em 2002. A marca continua sendo usada, mas os jogos são desenvolvidos por outras empresas.

Visco
- *Andro Dunos* (AC, 1992)
- *Galmedes* (AC, 1993)
- *Vasara* (AC, 2000)
- *Vasara 2* (AC, 2001)

Taito
- *Space Invaders* (AC, 1978)
- *Gyrodine* (AC, 1984)
- *Tiger Heli* (AC, 1985)
- Série *Darius* (Origem: AC, 1986)
- *Insector X* (AC, 1989)
- *Metal Black* (AC, 1991)
- *RayForce* (AC, 1994)
- *RayStorm* (AC, 1996)
- *RayCrisis* (AC, 1998)

G.rev
- *Border Down* (AC, 2003)
- *Senko no Ronde* (AC, 2005)
- *Under Defeat* (AC, 2005)

Skonec
- *Psyvariar 2* (AC, 2003)
- *Homura* (AC, 2005)

Alfa System
- Série *Shikigami no Shiro* (Origem: AC, 2001)

Success
- Série *Cotton* (Origem: AC, 1991)
- *Psyvariar* (AC, 2000)

Compile
- Série *Zanac* (Origem: MSX, 1986)
- Série *Aleste* (Origem: MSX, 1988)
- *Blazing Lazers* (PCE, 1989)
- *Spriggan* (PCE, 1991)

Milestone
- *Chaos Field* (AC, 2004)
- *Radirgy* (AC, 2006)
- *Karous* (AC, 2007)
- *Radirgy Noa* (AC, 2010)

Sting
- *Last Battalion* (PCE, 1991)

Aiky
- Versões de *Zanac* e *Aleste* para celular

D4 Enterprise
Especializada em distribuição digital (Virtual Console no Wii e plataforma Project EGG para PCs no Japão).

Família *Darius*
TAITO (1953-Presente)
SKONEC (2002-Presente)
ALFA SYSTEM (1988-Presente)
SUCCESS (1976-Presente)
Publicação
Fundação
G.REV (2000-Presente)
MILESTONE (2003-Presente)
STING (1989-Presente)
Fundação
Família *Aleste*
COMPILE (1983-2003)
AIKY (2002-2007)
Dissolução
Direitos
D4 ENTERPRISE (2004-Presente)
Direitos
NICHIBUTSU (1970-Presente)
Direitos
HAMSTER CORPORATION (1999-Presente)
Família *Axelay/Contra III*
KONAMI (1969-Presente)
Fundação
TREASURE (1992-Presente)

10 SHOOTERS BIZARROS

AGONY
Amiga/Psygnosis/Horizontal/1992
Coruja com upgrade na artilharia.

STAR PARODIA
PC Engine/Hudson/Vertical/1992
O nome entrega a piada.

TOILET KIDS
PC Engine/MediaRing/Vertical/1992
Um shmup de mer@$#, literalmente.

GAME TENGOKU: THE GAME PARADISE
Saturn/Jaleco/Vertical/1997
Shooter com personagens da Jaleco.

GUWANGE
Arcade/Cave/Vertical/1999
Japão feudal, arsenal do futuro.

Família *Raiden*

SEIBU KAIHATSU (1982-Presente) — Fundação → MOSS (1993-Presente)

SEIBU KAIHATSU e MOSS — Fundação → GULTI (2006-Presente)

SEIBU KAIHATSU — Migração → TRIANGLE SERVICE (2004-Presente)

Fundação → TRIANGLE SERVICE (2004-Presente)

Família *Thunder Force*

TECHNOSOFT (1982-Presente) — Migração → TRIANGLE SERVICE (2004-Presente)

TECHNOSOFT (1982-Presente) — Fundação → CAPRODUCTION (1993-Presente)

Legenda

Fundação: saída de um ou mais funcionários de uma empresa para fundar estúdio próprio.
Migração: saída de alguns funcionários de uma empresa para outra já existente.
Subsidiária: formação de um estúdio de uma empresa maior.
Aquisição: transferência de uma empresa para outra empresa maior.
Dissolução: absorção de uma empresa por uma outra empresa maior, resultando em dissolução da marca adquirida.
Publicação: acordo de publicação dos jogos de uma desenvolvedora por uma produtora.
Direitos: transferência de direitos autorais sobre alguns jogos de uma empresa para outra.

ACERVO (CONT)

Nichibutsu
- *Moon Base* (AC, 1978)
- *Moon Cresta* (AC, 1980)
- *Terra Cresta* (AC, 1985)
- *Mag Max* (AC, 1986)
- *Seicross* (AC, 1986)
- *Terra Cresta II* (PCE, 1992)
- *Terra Cresta 3D* (Sat, 1996)

Obs.: atualmente, a empresa trabalha apenas com jogos de mahjong.

Hamster Corporation
Empresa de distribuição digital (Virtual Console no Wii e Game Archives no PS3).

Konami
- *Scramble* (AC, 1981)
- *Time Pilot* (AC, 1982)
- *Gradius* (AC, 1985)
- *Twinbee* (AC, 1985)
- *Knightmare* (MSX, 1986)
- *Salamander* (AC, 1986)
- *Gradius II* (AC, 1988)
- *Gradius III* (AC, 1989)
- *Xexex* (AC, 1991)
- *Axelay* (SNES, 1992)
- *Salamander 2* (AC, 1996)
- *Gradius IV* (AC, 1999)
- *Gradius V* (PS2, 2004)

Treasure
- *Radiant Silvergun* (AC, 1998)
- *Bangai-O* (N64, 1999)
- *Silpheed: The Lost Planet* (PS2, 2001)
- *Ikaruga* (AC, 2001)
- *Gradius V* (PS2, 2004)

Seibu Kaihatsu
- *Raiden* (AC, 1990)
- *Raiden II* (AC, 1993)
- *Raiden DX* (AC, 1994)
- *Raiden Fighters* (AC, 1996)
- *Raiden Fighters 2* (AC, 1997)
- *Raiden Fighters Jet* (AC, 1998)

Obs.: parou de fazer shooters em 1999. Hoje, a empresa cria jogos adultos, principalmente de mahjong.

Moss
- *Raiden III* (AC, 2005)
- *Raiden IV* (AC, 2007)
- The King of Fighters: Sky Stage (AC, 2010)

Gulti
- *Space Invaders Extreme* (PSP, 2008)
- *Trigger Heart Exelica* (XBLA, 2008)
- *Raiden Fighters Aces* (360, 2008)
- *Thunder Force VI* (PS2, 2008)
- *Trigger Heart Exelica Enhanced* (PS2, 2009)

Triangle Service
- *XII Stag* (AC, 2002)
- *Trizeal* (AC, 2004)
- *Exzeal* (AC, 2007)
- *Shooting Love 2007* (AC, 2007)
- *Shooting Love 200X* (360, 2009)

Technosoft
- Série *Thunder Force* (Origem: Sharp X1, 1983)

CAProduction
- *Gate of Thunder* (PCE, 1992)
- *Lords of Thunder* (PCE, 1993)
- *Sapphire* (PCE, 1995)

Dragon's Lair – Daphne talvez seja a única princesa que valha o trabalho de um resgate

Ascensão e Full Motion

Um gênero que, tão rapidamente quanto surgiu, foi esquecido

Space Ace – ótima safra de donzelas para resgatar

Quarterback – entender futebol nunca foi mais difícil

Tomcat Alley, um dos jogos mais vendidos do Sega CD

Sewer Shark foi um dos games mais utilizados na divulgação do Sega CD. Não ajudou muito...

queda do Video

Texto: Amer Houchaimi

Toda geração busca trazer inovações. Os consoles de 8-bit, por exemplo, trouxeram diversos acessórios, como as pistolas e óculos 3D, que nem sempre funcionavam como deveriam, mas que todos tínhamos em casa mesmo assim. O Dreamcast trouxe a possibilidade do multiplayer em rede, algo que foi seguido pelos consoles de sua geração (mesmo com os problemas de conexão da época). Ainda hoje, Microsoft, Sony e Nintendo oferecem produtos que visam tornar a interatividade com os jogos maior do que "meramente" apertar botões.

Entre as tentativas e erros do mercado, entre uma geração e outra, uma das mudanças mais significativas foi o advento do CD.

As produtoras já estavam acostumadas ao espaço limitado dos cartuchos. Qualquer jogo que utilizasse uma capacidade maior que o normal ganhava um destaque absurdo perante jogadores e a crítica especializada. É difícil esquecer de *Strider* e os seus abissais 8 mega de memória, ou de *Street Fighter II*, versão para Super Nintendo, com inconcebíveis 16 mega.

Graças ao CD, espaço não era mais problema e os programadores podiam colocar o que quisessem nos jogos. A criatividade era o novo limite. Esse potencial foi considerado vital para o que julgavam ser o próximo passo evolutivo dos games.

Era o momento certo para a ascensão dos jogos em Full Motion Video, que lutavam para existir antes de o CD se tornar a mídia definitiva. A saga deste gênero teve início nos inúmeros fliperamas espalhados pelos Estados Unidos, no início da década de 1980, com a história de um cavaleiro atrapalhado que tinha a missão de salvar uma voluptuosa princesa.

DE CAVALEIROS E DRAGÕES À FESTAS DO PIJAMA E VAMPIROS

Full Motion Video refere-se aos jogos cuja experiência consiste em interagir com vídeos pré-gravados, sejam animações ou filmes com atores. O primeiro game em Full Motion Video foi *Dragon's Lair*, criado por Rick Dyer e com a animação produzida por Don Bluth. *Dragon's Lair* foi distribuído pela empresa Cinematronics em 1983.

Dragon's Lair foi lançado em Laser Disc (LD), o primeiro formato de armazenagem óptica. Fisicamente, o LD é parecido com um CD ou DVD, exceto por ter o tamanho de um disco de vinil. Esse formato não fez sucesso no Ocidente, mas no Japão tornou-se popular ao ponto de rivalizar com as fitas VHS até o início da década de 1990.

O Laser Disc possuía uma capacidade de armazenamento imensa para a época e os criadores de *Dragon's Lair* resolveram fazer uso disso para lançar um jogo que era, na verdade, um desenho animado interativo para arcades.

Para imaginar o impacto de *Dragon's Lair* em seu lançamento, imagine que, em 1983, a maioria dos jogadores não acreditava que algo poderia ser mais bonito que *Space Invaders* e *Pac Man*. Eis que surge *Dragon's Lair*, um desenho animado perfeito, exibido na tela de um fliperama, e que podia ser jogado. Esta concepção foi suficiente para fazer muita gente gastar milhares de dólares em fichas para tentar terminar o jogo.

Make my Video – Seu clipe não está radical? Uma caveira vai dar o toque... ou não

Logicamente, não era possível de fato "jogar" um desenho animado. O que acontecia é que o título

Dragon's Lair II – Nem uma gordinha seminua pode impedir Dirk em sua missão

rodava uma animação em curta metragem com Dirk "o Ousado", que enfrentava um sem-número de inimigos para resgatar sua amada princesa Daphne. Ao longo do desenho, o jogador era desafiado a realizar certos comandos em momentos-chave, para salvar a pele do herói. Na primeira vez que se jogava, era muito difícil imaginar quais comandos usar ou quando, o que tornava *Dragon's Lair* uma experiência de tentativa e erro, além de um tremendo "papa-fichas".

Não é preciso dizer que isto não é uma interatividade real, mas para os padrões da época era uma tecnologia inovadora e irresistível. O sucesso logo gerou frutos, como uma continuação em *Dragon's Lair II* e um "primo espacial", *Space Ace*, ambos produzidos pela mesma equipe da aventura original.

Outras empresas se interessaram pelo potencial do gênero e o Full Motion Video foi considerado até o futuro dos videogames. Uma destas empresas foi a Hasbro, então conhecida como uma das maiores fabricantes de brinquedos do planeta Terra.

Em 1986, a Hasbro iniciou o projeto NEMO, que utilizaria fitas em VHS em vez de Laser Discs ou disquetes. A empresa estava supostamente trabalhando com a Axlom, de Nolan Bushnell (fundador da Atari), para desenvolver uma tecnologia chamada "Instaswitch", que saltaria de uma cena para outra do VHS conforme o jogador avançasse pela história.

Muitos jogos em FMV foram encomendados com a empresa Digital Pictures, como *Night Trap* (originalmente conhecido como *Scene of a Crime*) e *Sewer Shark*, mas o projeto foi eventualmente descartado sem maiores explicações. Uma possível razão é que, na década de 1980, a Hasbro ganhava milhões de dólares com suas marcas mais famosas, *Transformers* e *G.I Joe*, e decidiu permanecer no mercado de brinquedos, que era uma aposta mais segura do que investir em um incerto gênero de videogames.

Outra empresa logo surgiu no ramo, a American Laser Games, que produziu *Mad Dog McCree* para fliperamas. Esta série ganhou holofotes por ser a primeira a gravar cenas com atores ao invés de contar com animação e o dinheiro começou a jorrar.

Mas a Digital Pictures não estava fora do páreo. Estava chegando o momento em que todos os holofotes apontariam para seus jogos. Para o melhor e para o pior.

O SEGA CD DECOLA...

A década de 1990 chegou e trouxe mudanças importantes. Após anos de liderança absoluta, o NES começava a perder o gás e não chamava mais tanta atenção quanto

Borf parece o irmão mau do gênio de *Aladdin*, mas tem bom gosto para mulheres

FULL MOTION VIDEOS QUE VOCÊ PRECISA JOGAR

DRAGON'S LAIR (1983)

O primeiro FMV levou seis anos para ser produzido e custou 1,3 milhões de dólares para a Advanced Microcomputer Systems.

A animação ficou a cabo de Don Bluth, veterano que trabalhou em *A Bela Adormecida*, *Bernardo e Bianca* e *Os 101 Dálmatas* entre outros, todos da Disney. Após se desligar da Walt Disney, Bluth produziu *A Ratinha Valente*, *Fievel: Um Conto Americano*, *Em Busca do Vale Encantado* e *Todos os Cães Merecem o Céu*.

Dragon's Lair conta a história de Dirk, o Ousado, que tem por missão salvar a curvilínea Princesa Daphne das garras do Dragão Singe. Dirk não é um guerreiro estoico e sério, está mais para um cavaleiro meio atrapalhado e apatetado, mas destemido.

Como o orçamento já estava quase estourado, a equipe de produção optou por não contratar dubladores profissionais e decidiram eles mesmos emprestar suas vozes aos personagens.

O jogo fez um sucesso estrondoso e arrecadou mais de 30 milhões de dólares em oito meses. O sucesso gerou diversos produtos com a marca da série, incluindo uma série animada produzida pelo Marvel Studios e a produtora Ruby Spears (responsável por séries como *Thundarr o Bárbaro* e *Os Centurions*), e que durou apenas uma temporada.

Dragon's Lair foi convertido para diversos consoles, como Sega CD, 3DO e Phillips Cdi, com variantes graus de qualidade do vídeo. O NES também ganhou uma versão, mas uma vez que o Arcade original não podia ser convertido para o sistema, a versão 8-bit foi transformada em um side scroller, que ficou conhecido por sua dificuldade absurda.

A produção de *Dragon's Lair II* se iniciou ao final de 1983 e, após oito anos de trabalho, o jogo foi lançado nos arcades. A trama rola anos após o primeiro jogo. Dirk está casado com Daphne e o casal tem uma tonelada de filhos. Daphne é sequestrada e o resto você já pode imaginar.

SPACE ACE (1984)

A mesma equipe responsável por *Dragon's Lair* deu vida a uma aventura espacial, na mesma linha da saga de Dirk, o Ousado. A história mostra Ace, um super-herói espacial canastrão e queixudo que precisa deter o vilão Borf, que almeja conquistar a Terra. Borf atinge Ace com o seu "Infanto Ray" e o transforma em um adolescente. Para colocar sal na ferida, ainda sequestra sua namorada Kimberly. Só resta a Ace ir atrás do vilão para salvar sua garota e tentar voltar ao normal enquanto salva o mundo.

A equipe de produção usou a mesma tática de não contratar dubladores para os personagens e deu vida ao elenco do game. O próprio Don Bluth se encarregou de fazer a voz do vilão Borf. Quanto à jogabilidade, seguia a mesma escola criada por *Dragon's Lair*.

Space Ace foi adaptado para os mesmos consoles domésticos que *Dragon's Lair*, também com variantes graus de sucesso. Houve uma versão para Super Nintendo, uma mistura de side scroller e shooter.

OS TEMPOS MUDAM...

Na época do FMV, os atores e atrizes contratados para atuar em jogos eram novatos no início de carreira ou profissionais que haviam passado de seu auge e apostavam na novidade tecnológica por não conseguirem bons trabalhos no cinema e televisão.

Corey Haim, de *Double Switch*, fez inúmeros filmes de sucesso na época e era um ídolo adolescente. Na década de 1990, sua carreira ficou morna e ele viu no jogo uma chance de revitalizar sua imagem. Embora originalmente tenha sido produzido na década de 1980, para o NEMO, seu lançamento aconteceu anos depois e foi bom para a carreira parada de Haim.

Dana Plato, estrela de *Night Trap*, ficou conhecida nos Estados Unidos graças à série *D'ffrent Strokes* (exibida no Brasil como *Minha Família É uma Bagunça*, na Nickelodeon, e *Arnold*, no SBT) e o ápice de sua carreira havia passado bem antes do lançamento do jogo.

A indústria atual gasta milhões recrutando astros de Hollywood para que emprestem suas vozes e rostos para personagens de jogos. *Ghostbusters*, *Brütal Legend* e *Mass Effect 2* contam com os astros Bill Murray, Jack Black e Charlie Sheen, respectivamente, o que seria impensável em 1980. Em dez anos, talvez Steven Spielberg e James Cameron dediquem-se a produzir jogos. Nunca se sabe...

nos seus anos dourados. A Sega havia conquistado uma grande fatia do mercado com o Mega Drive e o Super Nintendo estava às vias de ser lançado, para substituir o NES e para competir com o Mega Drive.

Em dezembro de 1991, a Sega lançou o Sega CD como um concorrente para o PC Engine (conhecido como Turbografx 16 no Ocidente). O Sega CD não era um console independente, mas sim um drive de CD que deveria ser acoplado ao Mega Drive e usava seu hardware como base operacional.

Na época, as produtoras não faziam muita ideia de como utilizar os recursos do Sega CD. Um único disco podia conter centenas de jogos lançados em cartucho para Mega Drive e meros ports de jogos já existentes, apenas com trilhas sonoras melhoradas, não seriam motivação suficiente para a compra de um Sega CD (*Eternal Champions*, *Chuck Rock* e *Shadow of the Beast* que o digam). Qual era a melhor saída, então, para usar a tal capacidade dos CDs? Lançar jogos em Full Motion Video, claro.

Os discos eram plenamente capazes de armazenar um bom tempo de filmagem e a mera inovação do gênero parecia ser mais que o suficiente para mover as massas de jogadores em direção do novo produto da Sega.

Novamente, entra em cena a Digital Pictures, que aproveitou muitos jogos que havia produzido para o NEMO e apenas os converteu para Sega CD. Sorte de *Night Trap* e *Sewer Shark*, que finalmente veriam a luz do dia. A parceria entre a Sega e Digital Pictures gerou muitos outros títulos, como *Double Switch*, *Corpse Killer*, *Ground Zero: Texas*, *Prize Fighter* e *Supreme Warrior*.

Missão cumprida: o Sega CD chamou rapidamente a atenção do público e da mídia. Revistas especializadas dedicavam páginas e mais páginas para fotos dos impressionantes jogos em FMV

MAD DOG MCCREE (1990)

Mad Dog McCree segue a fórmula básica do faroeste: o terrível Mad Dog McCree sequestrou o prefeito e sua filha, e trancou o xerife na cadeia da cidade. Um estranho misterioso (você) chega à cidade para botar ordem na casa.

Um revólver acoplado à máquina é usado para todas as ações, desde alvejar criminosos até decidir seu caminho.

Mad Dog II: The Lost Gold (1992) mostra que o jogador fez um péssimo trabalho no primeiro game, uma vez que o bandido Mad Dog continua vivo. Desta vez, seu objetivo é chegar a um grande tesouro antes do vilão e, é claro, matar todos que forem bestas de atrapalhar a sua missão. A jogabilidade permanece a mesma de antes.

SPACE PIRATES (1992)

Space Pirates é quase que uma fotocópia de *Mad Dog McCree*, mas com temática espacial. Sua missão é salvar a espaçonave Colonial Star One de um ataque nas mãos da Black Brigade, que, pelo título do jogo, fica claro ser um grupo de piratas espaciais.

Novamente, a jogabilidade se baseia unicamente em atirar na tela, seja para eliminar os inimigos ou escolher qual caminho seguir. O maior acréscimo ao jogo é que aqui o jogador precisa ficar atento para não balear inocentes, um mecanismo que se tornaria popular com as séries *Virtua Cop* e *House of the Dead*.

PSYCHIC DETECTIVE (1996)

O jogador assume o papel de Eric Fox, um psíquico que ganha a vida com pequenos truques. Ele é abordado por Laina Pozok, que acredita que Eric possui mais poderes do que imagina e o treina para usar todo o seu potencial.

O jogo permite que Eric entre na mente de qualquer pessoa próxima e veja suas ações, o que o permite descobrir pistas que ajudarão a desvendar o mistério. Também é possível interagir com pessoas e objetos em tempo real.

Space Ace foi relançado em Blu-ray para ser jogado com controle remoto

NIGHT TRAP (1992)

Night Trap acontece na casa da família Martin, onde um grupo de garotas desapareceu tempos atrás. Um novo grupo de garotas foi convidado para passar a noite na mansão e o seu trabalho como membro do "Sega Attack Control Team" é garantir que elas permaneçam sãs e salvas e investigar o local.

Ao longo da história, o jogador descobre que a família Martin é composta por vampiros (que parecem ninjas vestidos com sacos de lixo, sem brincadeira) que atraem as adolescentes e fazem picolés com seu sangue.

Existem inúmeras câmeras espalhadas pelo jogo, que mostram diversas cenas em tempo real. O jogador precisa constantemente mudar de uma câmera para outra na tentativa de localizar os "Augers" (os vampiros) e ativar as armadilhas da casa.

MAKE MY VIDEO (1992)

A série *Make my Video* (Sega CD) dava ao jogador a possibilidade de editar videoclipes de bandas e músicos populares. As versões lançadas traziam as bandas INXS, Kriss Kross e o artista de hip hop Marky Mark, que era ninguém menos que o ator Mark Wahlberg (*Planeta dos Macacos*, *Rock Star*, *Max Payne*) em início de carreira.

O jogador podia escolher uma música e, enquanto ela tocava, deveria escolher entre cenas aleatórias que eram mostradas na tela, enquanto o jogo as organizava automaticamente e montava um videoclipe com as mesmas.

Os três jogos foram fracassos de vendas e receberam algumas das notas mais baixas da história. A revista Game Informer deu nota zero para Marky Mark e a série constantemente aparece em listas com os "piores games de todos os tempos".

SEWER SHARK (1992)

A história se passa no futuro, onde a humanidade é forçada a viver nos subterrâneos. Sua missão é atravessar os esgotos que ficam abaixo de Solar City, um lugar paradisíaco que, logicamente, é governado por um prefeito corrupto, e eliminar quaisquer mutantes que possam existir aqui e manter o sistema de esgotos seguros.

O jogo funciona como um shooter, onde se segue por um caminho predeterminado e é preciso atirar nos inimigos que surgirem por esta trilha. Todas as cenas em vídeo foram dirigidas pelo ganhador do Oscar John Charles Dykstra, responsável pelos efeitos especiais de *Star Wars: Uma Nova Esperança*.

Sewer Shark eventualmente foi lançado para o 3DO, onde permaneceu praticamente igual.

Night Trap – Abaixo, está a famosa cena da camisola, que chocou tanta gente. A década de 1990 era mais inocente...

PLAYDIA - A TENTATIVA DO JAPÃO

Em 1994, a Bandai, empresa japonesa de brinquedos (que criou os bonecos clássicos de *Os Cavaleiros do Zodíaco*), lançou o Playdia, um console de quinta geração que nunca saiu do Japão.

Somente a Bandai criou jogos para o seu console, que não chegou a ter nenhum título produzido por third parties. A Bandai possuía direitos para a produção de brinquedos e jogos dos desenhos animados mais populares do país, logo, quase todos os seus jogos (33 no total) foram baseados em marcas como *Dragon Ball Z*, *Sailor Moon* e *Gundam*. O maior atrativo destes títulos eram as animações originais das séries. *Dragon Ball Z* e *Sailor Moon* receberam animações com a mesma duração e qualidade dos episódios da televisão, até com o mesmo elenco de dubladores. Não é surpresa que boa parte dos donos do Playdia eram fãs de animes que queriam ter episódios exclusivos de suas séries favoritas no console.

O Playdia nunca foi lançado fora do Japão devido ao excesso de jogos baseados em animes, o que sempre gera uma complicação enorme sobre direitos autorais e licenciamentos, que fora do Japão pertencem a diversas empresas diferentes. Se você quiser um Playdia na sua coleção, prepare-se para participar de leilões virtuais e desembolsar uma grana preta.

O Playdia já vinha com um controle sem fio incluso, encaixado no próprio videogame

e jogadores se amontoavam nas locadoras, que não viam problemas em deixar os jogos e as máquinas registradoras rodando o dia todo.

O aparelho parecia o grande trunfo da Sega para vencer a guerra dos consoles contra a Nintendo, mas havia muitos contratempos na produção e uso de tais jogos, como logo ficaria claro para todas as partes envolvidas.

Em primeiro lugar, games em FMV eram extremamente caros de serem produzidos. *Ground Zero: Texas* custou 3 milhões de dólares, o preço de uma pequena produção hollywoodiana na época. Para os padrões atuais, esses valores parecem troco de pão se comparados aos 44 milhões de dólares gastos em *God of War 3* e os 100 milhões de dólares de *GTA IV*. Na época, tal gasto era absurdo.

Os CDs tinham o espaço necessário para os FMVs, mas o hardware do SEGA CD não era avançado o suficiente para reproduzir os FMVs com completa eficiência. O drive usava o hardware do Mega Drive e os jogos ficavam limitados à paleta de 256 cores que o Mega Drive era capaz de reproduzir, algo que não chegava nem perto do necessário para

DOUBLE SWITCH (1993)

Double Switch (Sega CD, Saturn e PC) conta a história de Eddie, um rapaz preso no subsolo de seu prédio e que precisa frustrar os planos de um grupo de mafiosos e assassinos profissionais que invadem o local atrás de uma antiga relíquia egípcia, que por mera coincidência, se encontrava no prédio.

A jogabilidade é praticamente igual à de *Night Trap*, onde é preciso assistir a várias câmeras de segurança para localizar os invasores do prédio e prendê-los com as diversas armadilhas instaladas no lugar.

Na época do lançamento, alguns críticos notaram que *Double Switch* possuía valores de produção bem maiores que os de *Night Trap*, algo notável pela qualidade geral das filmagens.

O elenco conta com Corey Haim no papel de Eddie, Haim havia se tornado conhecido na década de 1980, por filmes como *Os Garotos Perdidos* e *Sem Licença para Dirigir.*

GROUND ZERO TEXAS (1993)

Muito superior aos demais games em FMV para o Sega CD, este custou US$3,5 milhões e foi dirigido por Dwight H. Little, que também dirigiu os filmes *Marcado para a Morte* e *Halloween 4*.

A história conta sobre uma invasão de alienígenas na cidade de El Cadron, no Texas. A missão é localizar estes alienígenas e se livrar deles antes que destruam toda a área com uma explosão nuclear.

A jogabilidade é reminiscente de *Mad Dog McCree*, no fato de que é preciso alvejar os alienígenas que surgem conforme o filme é exibido. A maior diferença é que não se faz uso de uma pistola, mas de uma mira sobre a tela.

O jogo nunca foi lançado para outras plataformas, mas se tornou bastante popular no Sega CD e foi considerado muitas vezes como um dos melhores jogos para o sistema.

TOMCAT ALLEY (1995)

Aqui, o jogador toma o controle de um membro da marinha norte-americana, que precisa confrontar os membros de uma nação hostil que planejam utilizar equipamento comprado da ex-União Soviética para espalhar o caos e o terror.

Se você está confuso e tentando entender por que diabos um membro da marinha está pilotando um avião, não se preocupe, não é o único.

Tomcat Alley chama a atenção por ser o único FMV para Sega CD cujo filme realmente ocupa toda a tela, em vez de um mero retângulo no meio dela. A compressão do vídeo é muito clara e sua resolução terrível, mas para a época, conseguiu ser bastante impressionante assim mesmo.

A ação se passa em primeira pessoa e o jogador precisa ser rápido para responder ao rádio e desviar dos ataques inimigos ao mesmo tempo que derruba aviões hostis. Nem é preciso dizer que a jogabilidade se baseia totalmente em tentativa e erro.

reproduzir vídeos em alta qualidade.

A velocidade de leitura dos drives de CD da época não passava de 1x (não ria!), o que obrigava a CPU do aparelho a checar constantemente se o próximo bloco de informação do CD havia chegado. Isso tornava a leitura extremamente lenta.

Outro problema que se tornou gritante foi a "descoberta" da jogabilidade virtualmente inexistente dos FMVs. Após alguns anos, quando o brilho da novidade foi perdendo a intensidade, os jogadores perceberam que não era tão legal assim precisar assistir a vários minutos de filmagem ou animação para que, em um breve momento, tivesse a chance de aplicar um comando correto para avançar na história. Era isso ou errar e ser obrigado a assistir às mesmas cenas demoradas e tentar novamente. Isto era perdoável em 1983, mas já era inaceitável na década de 1990.

Finalmente, a compressão de vídeos da época não era muito avançada e resultava em um visual terrivelmente granulado, de baixa qualidade na maior parte das vezes.

Todos estes problemas impediam que os jogos ocupassem a tela toda e, na maioria das vezes, os vídeos se limitavam a um retângulo com resolução extremamente baixa e frame rate que deixava a desejar.

O 3DO e os consoles posteriores tiveram diversos títulos em FMV e os fizeram com qualidade bastante superior à do Sega CD. A American Laser Games se tornou a principal produtora de games do gênero para o 3DO e converteu diversos de seus títulos de fliperamas para o aparelho, como a série *Mad Dog McCree* e *Space Pirates*.

Infelizmente, um dos mais tristes episódios da história dos games se aproximava e aconteceria em um tribunal, no ano de 1993.

O JULGAMENTO DE NIGHT TRAP

Em 9 de dezembro de 1993, o senador norte-americano Joe Liebermann convocou audiências que visavam a chamar a atenção das pessoas para o perigo dos videogames violentos.

Na época, ainda não existia o ESRB, órgão norte-americano que classifica os jogos em faixas etárias, de acordo com seu conteúdo.

A intenção de Liebermann tinha boa vontade genuína. Sua preocupação era a criação de um grupo como o ESRB, para alertar os pais sobre o conteúdo de certos jogos e evitar que crianças

Ei! Esse é o Biff de *De Volta para o Futuro*!!! Alguém chame o McFly e toque The Power of Love

Pelo menos *Tomcat Alley* não é ruim como *Top Gun* de NES. Maldito jogo onde ninguém conseguia aterrissar o avião!

adquirissem jogos com conteúdo inapropriado por desinformação delas ou de seus responsáveis.

O problema é que Liebermann se baseou em informações com pelo menos cinco anos de idade, desatualizadas. Suas pesquisas indicavam que a faixa etária média dos jogadores era entre sete e doze anos, quando, na época, a maioria dos jogadores encontrava-se no fim da adolescência.

Fora estes dados bastante questionáveis, Liebermann usou *Night Trap* como exemplo da "violência abusiva" presente nos videogames. *Mortal Kombat* também foi vítima do julgamento, mas com intensidade bem menor, e outros jogos violentos da época, como *Time Killers* e *Doom* foram sumariamente ignorados.

A exibição de *Night Trap* na audiência se tornou infame devido à "cena do banheiro", onde uma das personagens é vista usando apenas uma camisola e é sequestrada pelos vilões, para ser morta em seguida, longe da visão dos jogadores.

A mídia tripudiou sobre as audiências e *Night Trap* apareceu em inúmeros veículos da época. O jogo foi taxado de "doentio", "nojento", "ultraviolento" e acusado de "encorajar jogadores a participarem do rapto e assassinato de mulheres indefesas".

Logicamente, a acusação não fez questão de investigar o jogo de forma adequada, então não descobririam que o objetivo dos jogadores, na verdade, era salvar as garotas de serem vítimas de um grupo de vampiros. Também veriam que não há nenhuma nudez, sangue ou violência extrema.

O jogo foi banido da rede de lojas Toys R Us (uma enorme rede de lojas de brinquedos) e várias de suas versões subsequentes foram tremendamente editadas para remover as cenas que pudessem ser consideradas ofensivas.

Existe uma teoria conspiratória de que a Nintendo ajudou na difamação contra *Night Trap*. Segundo o rumor, a Nintendo teria providenciado vídeos editados de forma tendenciosa de *Night Trap* para serem usados nas audiências, assim como forneceu vídeos comparando sua versão de *Mortal Kombat* (sem sangue) com a versão da Sega (que mantinha a violência original intacta). Além disso, o então presidente da filial americana da Nintendo, Howard Lincoln, atacou abertamente a Sega durante as audiências.

O consenso geral daqueles que acreditam nestas teorias é de que a Nintendo não estava satisfeita por ter perdido boa parte de seu mercado para a Sega na época, e que viu na cruzada do senador Liebermann uma maneira de atacar sua rival de forma devastadora. Não há provas quaisquer do envolvimento da Nintendo nesta ação judiciária. O fato é que a Sega saiu, de fato, muito prejudicada ao fim de toda essa história.

Gata. Curvilínea. Roupas reveladoras. Obrigado, Japão!

ROAD BLASTER (1985)

O jogador assume o papel de um vigilante na direção de um carro customizado, que busca a vingança contra a gangue de motociclistas responsáveis pela morte de sua esposa. Em poucas palavras, o jogador brinca com uma versão em anime de Mad Max. Assim como em *Time Gal*, as cenas em vídeo foram produzidas pela Toei Animation. A jogabilidade também é praticamente idêntica a *Dragon's Lair* e *Space Ace*.

O jogo foi convertido para inúmeras plataformas, como Sega CD, Sega Saturn, PlayStation e 3DO. Por motivos desconhecidos, somente a versão para Sega CD foi lançada fora do Japão e teve o título mudado para *Road Avenger*, provavelmente para evitar confusão com *Roadblasters*, da Atari.

Uma curiosidade: Yoshihisa Kishimoto, diretor de *Road Blaster*, depois seria o diretor do mega sucesso *Double Dragon*. O carro que o protagonista de *Road Blaster* dirige pode ser visto no início de *Double Dragon*, dentro da garagem de onde Billy e Jimmy saem.

CORPSE KILLER (1994)

Aqui, o jogador assume o controle de um fuzileiro naval enviado até uma ilha tropical para deter os planos do nefasto Dr. Hellman, que pretende lançar um exército de zumbis contra o mundo e dominá-lo. Ao longo da história, seu personagem é auxiliado por uma atraente jornalista e um motorista jamaicano que tem um sotaque tão pesado que é praticamente ininteligível.

Corpse Killer é um game de tiro bastante similar a *Lethal Enforcers*, onde os inimigos "desfilam" pela tela e é necessário fuzilar os molengas antes que se aproximem o suficiente para arrancar bifes de mariner.

Um detalhe interessante da produção do jogo é que o Dr. Hellman é interpretado por Vincent Schiavelli, que ficou conhecido ao interpretar o "fantasma do metrô" em *Ghost: Do Outro Lado da Vida*. Bill Moseley, ator conhecido por sua participação em *Massacre da Serra Elétrica 2* e *Rejeitados pelo Diabo* também participa do jogo, no papel de "Captain".

TIME GAL (1985)

Time Gal foi meio que a resposta japonesa a *Dragon's Lair*. A popularidade da aventura de Dirk influenciou a Taito a produzir sua própria aventura animada para arcades. A história se passa em um futuro onde a viagem no tempo se tornou possível e acompanhamos a jornada de Reika Kirishima atrás do vilão Luda, que planeja alterar a história para seu próprio benefício.

A animação do título foi produzida pela Toei Animation (responsável por toda série *Dragon Ball*) e a heroína Reika possui uma semelhança bastante notável com a personagem Lum, da série *Urusei Yatsura*.

A jogabilidade é muito similar a *Dragon's Lair*. A maior inovação é a de que, em alguns momentos, Reika paralisa o tempo e o jogador tem sete segundos para escolher uma entre três opções para salvar a personagem.

PRIZE FIGHTER (1995)

Prize Fighter segue uma linha bastante parecida com o game de Scotie Pippen, mas em vez de ser sobre basquete de rua, o esporte mostrado aqui é o boxe. O jogador guia um lutador através de uma série de lutas e por meio delas, tenta conquistar a fama e a fortuna no universo deste que é chamado de "O Esporte dos Reis".

Apesar das limitações tecnológicas, *Prize Fighter* possui cenas extremamente impressionantes e de muito mais qualidade do que aquilo que era comum no Sega CD.

QUARTERBACK ATTACK (1995)

Com visão em primeira pessoa, a meta aqui é jogar como quarterback (atacantes no futebol americano) e passar a bola para seus colegas ou correr e tentar marcar um ponto. Apesar de ainda ser em FMV e não permitir controle ou interatividade reais, *Quarterback Attack* tinha uma interface mais funcional que *Prize Fighter* e com isso se tornava mais fácil e interessante.

Quarterback Attack contava com a presença de "Iron Mike" Ditka como treinador. Mike Ditka é uma lenda do esporte nos Estados Unidos, algo equivalente a um game de futebol onde o Zico em pessoa conversa com o jogador.

SLAM CITY WITH SCOTTIE PIPPEN (1995)

Tentando variar um pouco com seus FMV's, a Digital Pictures tentou emplacar um game de basquete de rua com a presença do então astro da NBA, Scottie Pippen. O desafio é encarar Scottie Pippen em uma partida de um contra um. Seu personagem é mostrado de costas e é preciso interagir com o vídeo de jogo mostrado na tela.

Tecnologicamente, este game era mais avançado que muitos do gênero, pois era possível interagir diretamente com o vídeo (ou pelo menos ter esta ilusão) ao invés de meramente utilizar comandos para acessar situações pré-programadas.

O FIM DO FULL MOTION VIDEO NOS VIDEOGAMES

Pouco depois de iniciar o trabalho com os games em FMV, a Sega começou a trabalhar com a General Electric Aerospace (empresa que criava os simuladores de voo da NASA) sobre a possibilidade de produção de uma placa para fliperamas que gerasse gráficos em 3D. O resultado foi a placa Model-1 e o lançamento dos clássicos *Virtua Fighter*, *Virtua Racing* e *Star Wars Arcade*.

Os games em FMV não tinham como competir com os títulos em 3D, o novo degrau evolutivo desse mercado sedento por inovação. Alguns games da Digital Pictures foram relançados para Sega Saturn e títulos outrora gloriosos, como *Dragon's Lair* e *Mad Dog McCree*, foram lançados em DVD, independentes de videogames, com interfaces simples e que podem ser jogados apenas com o controle remoto dos aparelhos. Essa categoria continua na ativa e gera uma quantia considerável de dinheiro.

Com o tempo, o FMV passou a ser usado apenas em cenas intermediárias que ajudavam a progressão da história, como em *Wing Commander III: Heart of the Tiger* (estrelado por ninguém menos que Mark Hammil), *Phantasmagoria: A Puzzle of the Flesh* e *Daedalus Encounter*.

Os games em FMV deixaram um sabor agridoce naqueles que presenciaram o nascimento e a morte do gênero. Os vídeos tinham péssima qualidade e a maioria dos títulos era injogável, mas não dá para negar que, quando vimos um console rodar uma cena em vídeo pela primeira vez, foi um momento mágico e inesquecível.

É o tipo de mágica que está um pouco escassa na indústria de games atual, mais preocupada em gastar fortunas com superproduções e divulgar números estelares de venda do que providenciar momentos de que os jogadores lembrarão com carinho por toda a vida. Não importa o quão falhos sejam esses momentos...

Não falamos de *Daedalus Encounter*, mas eis Tia Carrere. Passe alguns minutos admirando-a e logo não ligará para mais nada

Alien x Metroid

O elo oculto entre as quadrilogias de Ellen Ripley e Samus Aran

Ao perceber tantas similaridades entre as séries, imagine como seria legal um crossover entre estes universos. Ou não...

Alienígenas com aspecto jurássico são comuns aqui e lá

Texto: Alexei Barros

A aproximação entre jogos e filmes tornou-se mais íntima com *Metal Gear Solid* (1998), mas, a bem da verdade, os designers baseiam-se em conceitos do cinema, seja pela trama, temática ou narrativa, muito antes de a tecnologia permitir resultado eficaz. *Donkey Kong* (1981) serve de exemplo. Já naquele tempo, Shigeru Miyamoto se fundamentou em *King Kong*. Se a Universal Studios acusou a Nintendo de violação da marca registrada, em processo vencido pela produtora de games, surpreende que a 20th Century Fox não tenha se manifestado ante as patentes similaridades entre *Alien* e *Metroid*.

De maneira assumida pelos responsáveis, a primeira aventura se iluminou na saga cinematográfica das asquerosas criaturas devoradoras de entranhas, só que no decorrer dos anos as coincidências ficaram mais e mais escancaradas, como mostra uma compilação feita pelo site Metroid Database. Segue a relação de um filme para um jogo, considerando os episódios 2D. Parece que a Nintendo espera pela prequela *Alien 5* para lançar *Metroid Dread*, título bidimensional para DS, cuja existência foi confirmada pelo cocriador Yoshio Sakamoto, na E3 2009.

Conheça as maiores semelhanças entre a luta contra aliens e metroids.

ALIEN, O 8° PASSAGEIRO (1979) VS. METROID (1987)

Ridley Scott x Ridley: reza a lenda que, para render tributo ao principal manancial de inspiração, o dragão-pterodáctilo foi batizado em alusão ao diretor inglês do primeiro filme. Difícil entender como alguém quis homenagear uma pessoa dando o seu nome para uma figura arroxeada feiosa.

Direto na cabeça: quanto à aparência, o Metroid parece com o Alien. Um possui compleição humanoide e fronte alongada, o outro se assemelha a um ácaro gigante. Mas ambos compartilham de um apetite incomensurável para se alojar em cabeças: os Facehuggers (à esquerda) grudam na face e os Metroids (à direita) pousam no topo.

Contagem regressiva: no desfecho, Ripley escapa de uma estrutura que irá se autodestruir em dez, nove, oito... é uma sequência bastante familiar de *Metroid*. Virou uma tradição da série, e a única exceção deste lugar-comum, incluindo a trilogia *Prime*, é *Metroid II: Return of Samus*.

Ellen Ripley x Samus Aran: Sigourney Weaver vivenciou a personagem que alicerçou o estereótipo da heroína em filmes de ficção científica, e Samus Aran é uma das primeiras protagonistas femininas em um jogo, o que causou comoção no encerramento (o manual do jogo se referia a "ele" para guardar surpresa), precedendo personalidades icônicas como Lara Croft.

Vestuário diminuto: perto do final do filme, há uma cena em que Ripley fica em trajes menores e depois é espreitada por um Alien. Samus não deixa barato e se despe no desfecho, vestindo somente botas e biquíni roxos. Para ser agraciado com o sprite lascivo é preciso terminar o jogo em menos de três horas.

Em uma espécie de contra-ataque de plágio, *Aliens 3* para SNES tinha um quê de *Metroid*, com mais ação

ALIENS, O RESGATE (1986) VS. METROID II: RETURN OF SAMUS (1992)

LV-426 x SR388: as jornadas acontecem nos planetoides onde nasceram as ameaças, respectivamente, Aliens e Metroids. Ambos com duas letras e três números, não têm significado lógico, tampouco uso prático. Não são passwords como se poderia imaginar.

Caça desenfreada: Ripley desejava subverter todos os Aliens sem qualquer resquício de misericórdia. Samus faz o mesmo em seu retorno. A continuação, que nunca saiu do monocromático do Game Boy – ao menos oficialmente e excluindo a colorização automática se jogado no SNES com o adaptador Super Game Boy –, se mostrou muito mais linear que o habitual. O Metroid que a Samus então matou não era necessariamente o mesmo que exterminou antes e voltou do nada apenas porque ela entrou e saiu de uma porta.

Queen Alien x Queen Metroid: o combate final de *Alien 3* ocorre com a mãe dos malefícios: a Rainha Alien. Maior e mais resistente do que os Aliens normais, o corpo lembra mais um dinossauro. Nos recônditos do SR388, Samus tem como inimigo derradeiro a Queen Metroid, que mais parece uma mistura de crocodilo com a Piranha Plant, a planta carnívora do mundo de *Super Mario*: um fecundo quadrúpede com dentes afiados e pescoço alongado.

Vestuário diminuto (de novo?): por mais que, à primeira vista, não seja a intenção estabelecer o arquétipo da musa de ficção científica com apelo sensual, as duas fizeram o máximo para provar o contrário. Dona Ripley economizou na indumentária perto do fim do filme, quando vai dormir. Já a senhorita Samus, desta vez descalça, foi vista com a parte inferior do biquíni e um top.

Ovos viscosos: os ovos depositados pela Rainha Alien tendem a liberar uma quantidade abundante de gosma, o que os deixa grudados no chão. Guardam infantes Facehuggers, que ficam à espera de uma vítima para saltar subitamente na face. Da mesma forma, os Metroids se desenvolvem em ovos pegajosos até saírem na fase em que o corpo translúcido é revestido por uma membrana verde.

Não importa o planeta, a lição é a mesma: ao ver ovos cheios de baba, corra como se não houvesse amanhã

Os monstros poderiam ser mais parecidos se não fosse pelo fator "Nintendo amenizadora de violência"

ALIEN 3 (1992) X SUPER METROID (1994)

Ligação: Ripley descobre que leva em seu corpo um embrião Alien, estabelecendo um laço com o ser estranho. Na peleja final de *Super Metroid* (*Metroid 3,* como aparece na abertura), Samus recebe um amparo inesperado: quando está quase morta, um Metroid sorve a energia da Mother Brain e a transfere para ela.

Sacrifício: para extirpar o Alien que crescia dentro dela, Ripley não vê outra saída senão se suicidar em uma fornalha. Quem realiza a imolação em *Super Metroid* é o próprio Metroid, logo após repassar a energia da Mother Brain para Samus.

ALIEN - A RESSURREIÇÃO (1997) VS. METROID FUSION (2002)

Cópias grotescas: para realizar experimentos com os Aliens, os militares fizeram oito clones de Ripley, originando figuras dantescas e deformadas, com exceção da oitava, que incinerou as irmãs. Em *Metroid Fusion*, Samus trava embate direto contra a SA-X, um X Parasite que a imita. Depois de perseguir a heroína na estação de pesquisa Biologic Space Laboratories, adquire uma forma monstruosa, e é finalmente derrotada.

Fusão: o clone que deu certo, Ripley 8, possui força sobre-humana, sangue corrosivo e a capacidade de se comunicar com as criaturas em decorrência da mistura do código genético de Ripley com o Alien. Samus, por sua vez, é infectada no sistema nervoso pelo X Parasite, na superfície do planeta SR388, e é curada com uma vacina criada a partir de um Metroid, garantido a habilidade de absorver os núcleos dos parasitas.

O PRIMEIRO 16 BIT

Um precursor em diversas frentes

Dossiê PC Engine

O surgimento, o sucesso e a queda de um dos consoles mais raros entre colecionadores

Por Ricardo Farah, com informações de Moacyr "PC Engine Fan" Alves

Se encontrar algum jogador que já tenha ouvido falar dos consoles PC Engine ou TurboGrafx já é difícil, o que dizer então de alguém que tenha tido o console ou, na melhor das hipóteses, já o tenha jogado alguma vez na vida? Mesmo que você nunca tenha ouvido falar nestas plataformas ou tenha um amigo que tenha tido um destes aparelhos, saiba que estamos prestes a contar a história de uma das famílias de consoles mais amadas, bem produzidas e raras do universo gamer. Acha exagero? Então saiba que a família PC Engine foi pioneira no lançamento de um aparelho portátil (o PC EngineGT – conhecido no Ocidente como TurboExpress), que era totalmente compatível com os jogos do console de mesa. Mas isso não foi tudo. O PC Engine foi também o primeiro console a ter um acessório extra usado para rodar jogos em CD-ROM; foi também o primeiro 16-bit da história; e também o primeiro a ter som estéreo. Quer saber como tudo isso aconteceu? Confira as próximas páginas e entenda o valor de um PC Engine.

PARTE 1 HISTÓRIA

CASAMENTO DE SUCESSO

Foi da união entre a mãe de *Bomberman* (a Hudson Soft) com uma das maiores fabricantes de chips semicondutores do mundo (a NEC) que nasceu, exatamente no dia 30 de outubro de 1987, o PC Engine, no Japão. Com seu tamanho compacto e jogos comercializados em formato próprio (os HuCards), o sucesso do console foi notável nos dois anos seguintes, enfrentando as já poderosas Nintendo (com o seu Famicom, o NES japonês) e SEGA (com o Master System).

A grande diferença, determinante para o sucesso inicial do console da NEC, foi a sua qualidade gráfica muito superior aos seus concorrentes, graças ao seu processador 8-bit, que trabalhava junto com duas GPUs de 16-bit (dedicadas exclusivamente ao processamento gráfico). Isso foi um marco na época, fazendo do PC Engine o primeiro console 16-bit da história.

TERRA DE GIGANTES

Mesmo com sua qualidade fantástica, as vendas iniciais do PC Engine não foram as melhores. Porém, a NEC e a Hudson, que já haviam provado o poder de fogo do PC Engine, viraram o jogo depois do lançamento de um jogo e um novo acessório para o PC Engine. O game era o shooter *R-Type*, portado exclusivamente dos fliperamas para o PC Engine e dividido em dois episódios com a adição de um chefe final extra.

Neutopia (1989) é uma espécie de *Zelda* para PC Engine

O acessório era o famoso CD-ROM², adaptado no próprio PC Engine e que formava uma maleta prática para ser carregada. A adição do acessório possibilitava o uso de CD-ROM para jogos. Músicas digitalizadas, vozes, animações e muitos outros efeitos especiais resultavam em jogos de qualidade superior a qualquer outro do mercado. Se não bastasse, o acessório adicionava 64Kb de memória ao PC Engine, permitindo que o console realizasse uma quantidade menor de leitura do CD.

Estas novidades aumentaram as vendas do PC Engine em números exorbitantes, posicionando-o como o segundo aparelho mais vendido do mercado (perdendo apenas para o Famicom da Nintendo).

Nintendo e SEGA tiveram que correr para não perder mercado e iniciaram a produção de seus novos consoles, os famosos Super Nintendo (lançado no Japão em 21 de novembro de 1990) e o Mega Drive (lançado em 29 de outubro de 1988).

Enquanto isso, a NEC não deixou por menos e passou a lançar praticamente um novo modelo de PC Engine a cada ano, melhorando no design ou adicionando alguma melhoria no hardware do aparelho. Porém, o excesso de modelos no mercado causou certa confusão entre os jogadores, o que de certa forma ajudou a determinar o sucesso dos concorrentes da NEC.

A briga foi páreo duro para as três gigantes do mercado. Nintendo levava vantagem pela sua base de fãs instalada graças ao carisma de *Mario Bros*. SEGA não deixava por menos com o sucesso de *Sonic* e outros games. Mas a NEC não quis comer poeira e tratou de fechar acordo com algumas das principais desenvolvedoras para produzirem jogos para o PC Engine.

PARCERIAS DE SUCESSO

Namco, Naxat, NCS, Irem, Data East, Taito, Aicom, Media Rings, Sunsoft, Atlus, Konami, Imax, Red Company e pelo menos outras dez produtoras não tão famosas no mercado colaboraram para o sucesso e sobrevida do PC Engine no Japão (e TurboGrafX-16 nos EUA). Games como *Dragon Spirit*, *Fantasy Zone*, *Galaga'90*, *R-Type*, *Splatterhouse* e o imbatível *Dracula X: Rondo of Blood* determinaram o sucesso do

O violento *Splatterhouse* (1990) estreou nos consoles no PC Engine

BONK: O MASCOTE DESCONHECIDO

Produzido pela Hudson Soft e desenvolvido pela Red Company, o carequinha Bonk fez sua primeira aparição em *Bonk's Adventure*, em 1990 (*PC-Genjin*, no Japão). Com um estilo de plataforma 2D, o jogo recriava um ambiente da pré-história repleto de dinossauros e seres das cavernas. Bonk é um destes homens das cavernas, que parte em uma jornada para salvar a jovem Princesa Za (que, na verdade, é uma réptil rosa), raptada pelo terrível King Drool (um tiranossauro gigantesco).

Sobre o nome original, *PC-Genjin*, PC vinha de Pithecanthropus Computerus, enquanto Genjin era o ideograma para bárbaro. O jogo ganhou versões para outros consoles (no Famicom ele foi rebatizado para *FM-Genjin*, de Freakthoropus Computerus; no Game Boy, foi chamado de *GB-Genjin*; e para as demais versões, como Amiga e fliperamas, o jogo ganhou o nome de *BC-Genjin*).

Bonk também ganhou em 2003 um remake em 3D (produzido pela Hudson Soft), exclusivo para PlayStation 2 e GameCube, no Japão.

Um novo título do mascote do PC Engine está em produção e será lançado exclusivamente na WiiWare, em 2010.

QUEM FOI A NEC

Nippon Electric Company Limited (Compania Elétrica Japonesa Ltda), ou simplesmente NEC, era (ainda é) o nome da multinacional japonesa que nasceu em 1898 para oferecer soluções de rede e tecnologia da informação para empresas, provedores de serviços em telecomunicações e governos. A gigante nipônica ficou famosa mesmo nas últimas décadas do século 20, ao tornar-se uma das 20 maiores fabricantes de chips semicondutores do mundo.

Muito antes do lançamento do PC Engine, a NEC fez muito sucesso entre os japoneses com uma linha de computadores pessoais chamada NEC PC-8801, popularmente conhecido como PC-88. O grande trunfo do equipamento era o microprocessador Zilog Z80, usado para trabalhar em conjunto à CPU para resultar em uma qualidade gráfica superior ao que o mercado oferecia na época. Ao todo, foram lançadas 17 versões entre os anos de 1981 e 1989, sendo que a NEC conseguiu fazer grandes alianças com produtoras como Enix, Square, SEGA, Falcom, Bandai Soft, ASCII, entre outras. Jogos que ficaram famosos no MSX debutaram neste computador pouco conhecido da NEC. Foi o caso de *Snatcher*, *Thexder*, *Dragon Slayer*, *RPG Maker*, a série *Ys* e muitos outros títulos que fizeram fama no Famicom, da Nintendo (como *Excitebike*, *Ice Climber*, *Tennis* e até *Donkey Kong 3*).

Pulando a história da NEC com o PC Engine, a gigante japonesa fez fama no final do século 20 com o desenvolvimento de uma série de supercomputadores. Voltando aos videogames, a NEC também atuou muito tempo no desenvolvimento de hardware gráfico para outros consoles. Usando a tecnologia Power-VR (concorrente da Voodoo, da 3Dfx), que era licenciada da antiga VideoLogic, a NEC desenvolveu a placa gráfica do Dreamcast, o que garantiu a qualidade e otimização gráfica de jogos como *Quake III Arena*. Ainda sobre a Power-VR, a tecnologia foi utilizada também em placas gráficas de fliperamas derivados do Dreamcast (NAOMI, NAOMI 2, Atomiswave e SEGA Aurora).

Em 1987, a NEC criou a NEC Interchannel, uma divisão exclusivamente focada na produção de jogos para o seu console. Como se tratava de uma divisão japonesa, todos os títulos produzidos foram de apelo para o público oriental. Dos mais famosos, vale lembrar da série *Tekipaki: Working for Love*, *Chip Chan Kick* e *Megami Tengoku*. Em 2004, cerca de 70% desta subsidiária foi comprada pela Index Corporation, que rebatizou a empresa para Interchannel, empresa que chegou a publicar jogos até a geração de consoles PlayStation 2 (como o RPG *Culdcept*). Recentemente, a empresa opera também na Europa como joint-venture da Gamebridge Ltd., publicando games para o velho continente.

PC Engine sem sombra de dúvida. Sem falar, é claro, da Hudson Soft, que produziu a grande maioria dos jogos de PC Engine. Games como *Alien Crush*, *Bomberman*, *Bonk's Adventure*, *Neutopia*, *Raiden* e *Super Star Soldier* são lembrados até hoje como clássicos que a Hudson produziu para o console da NEC. Ao todo, foram produzidos 276 jogos para PC Engine (sendo que cerca de 94 ganharam versões norte-americanas, para TurboGrafx).

Mesmo assim, Nintendo e SEGA também tinham suas cartas na manga e, principalmente, consoles que popularmente seriam melhores que o PC Engine/TurboGrafx-16.

Para a NEC, restou continuar com a sua estratégia de relançar sucessivos modelos do PC Engine e acessórios que trouxessem uma experiência muito mais completa de jogos do que seus concorrentes. Na lista, incluíram modelos como o PC Engine GT (lançado em 1990), um portátil que usava os mesmos cartões HuCards do console de mesa; PC Engine Duo (lançado em 1991), que trazia tanto o sistema de cartões HuCards como o leitor para os Super CD-ROM; o PC Engine Duo-R (de 1993), que apenas mudou de cor e teve seu preço reduzido; e o PC Engine Duo-RX (1993), idêntico ao modelo anterior, mas com um novo controle de seis botões (leia mais sobre cada modelo do console no quadro "A Família PC Engine").

Ninja Spirit **(1988) segue o estilo de *Shinobi* e *Ninja Gaiden***

Enquanto isso, nos Estados Unidos, uma versão do PC Engine CD-ROM² também estava sendo lançada, sob o nome TurboGrafx-CD. Porém, a dificuldade e a demora para a localização dos melhores games japoneses, somada com a péssima campanha de marketing da NEC, comprometeram as chances de sucesso do aparelho no Ocidente. Isso sem falar da concorrência acirrada com a SEGA, que já havia lançado o SEGA CD para dar novo fôlego ao SEGA Genesis. Outro fator que certamente foi determinante no fracasso do TurbografX-16 nos EUA foi o fato de o aparelho ter apenas uma entrada de controle (caso a pessoa quisesse, teria que comprar um adaptador de joystick), ao passo que os concorrentes já vinham com duas saídas.

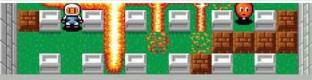
POR FALAR EM OCIDENTE...

A disputa pela melhor plataforma, como previsto, atravessou o planeta. No final de agosto de 1989, SEGA e NEC lançam seus consoles no mercado norte-americano, rebatizados para SEGA Mega Drive e TurboGrafx-16, respectivamente. A disputa foi grande e a mãe do Sonic levou vantagem por fazer uma campanha de marketing melhor, criar alianças melhores com third-parties que desenvolveram muitos dos sucessos do console, além de ter um mascote muito mais emblemático.

Dragon Spirit **(1988) é um clássico shooter da Namco**

Outro empecilho para o sucesso do PC Engine nos Estados Unidos foi a trava regional de seus jogos. Por se tratar de uma mídia proprietária, os HuCards da NEC também traziam travas

PC Engine GT: versão portátil do console consumia seis pilhas AA em três horas

A HUDSON SOFT DE HOJE

A empresa que nasceu em 1973 com o objetivo de produzir computadores pessoais, periféricos móveis e outros eletrônicos. Em 1978, começou a produção de jogos como a primeira third-party da Nintendo para o Famicom.

Como produtora independente, a Hudson Soft atuou entre os anos de 1988 e 1995 na produção de jogos tanto para o PC Engine, quanto para os consoles da Nintendo (NES, SNES e Game Boy).

Em abril de 2005, parte da empresa foi comprada pela Konami Corporation (que hoje detêm exatos 53,99% do capital da empresa), tornando-se uma das maiores produtoras third-parties do mundo. Na lista de games de sucesso da Hudson, podemos incluir a série *Bomberman*, *Lode Runner*, a série *Mario Party* e os atuais *Deca Sports*, *Fishing Master* e *Kororimpa: Marble Mania*.

PC-FX: O SUCESSOR DO PC ENGINE

Lançado apenas no Japão, em 23 de dezembro de 1994, o PC-FX também teve a coprodução da Hudson Soft, que desenvolveu seu kit de desenvolvimento (o Iron Man-FX). O aparelho, que mais parecia um PC em formato de torre, tinha um processador de 32-bit e praticamente o dobro da qualidade gráfica que a família PC Engine. Possuía entradas para joystick, mouse e até mesmo a adição de uma placa (NEC PC-FXGA) que possibilitava o desenvolvimento caseiro de homebrews e demos de jogos.

O aparelho lia os formatos FX-CD, CD-DA, CD+G, CD-EG e Photo CD, com games que, infelizmente, não tinham uma qualidade tão superior aos consoles do momento e que deixavam a desejar se comparados com os novos consoles da época (o PlayStation da Sony e o Saturn da SEGA). Na verdade, a grande maioria dos jogos do PC-FX eram em FMV (Full Motion Video), um gênero que infelizmente não tinha uma aceitação muito grande por parte dos jogadores (que preferiam os famosos jogos 2D). O resultado foi o fraquíssimo número de vendas do console (pouco menos de 100 mil unidades), o que fez com que a NEC descontinuasse a produção do aparelho em meados de 1998. Lógico, é um item raríssimo.

regionais quando se comparam títulos do PC Engine japonês com os do americano TurboGrafx-16. A solução era usar um acessório que fazia a conversão do sistema e ignorava por completo a trava regional do aparelho americano. O mais famoso deles era o Kisado, porém, esse conversor tinha um preço muito elevado para os padrões da época (cerca de US$390).

Por sorte, o mesmo não era aplicado para os jogos que foram produzidos em CD. No caso dos jogos para o CD-ROM², bastava utilizar o cartão de expansão System Card v2.01; para os jogos em Super CD-ROM², a trava regional era driblada utilizando o cartão de expansão Super System Card v3.0; por fim, para os jogos no formato Arcade CD-ROM², no caso do TurboGrafx-CD, bastava usar o cartão de expansão Arcade Card Pro, enquanto que para o TurboDuo, o cartão deveria ser o Arcade Card Duo. Ainda assim, o número de jogos lançados nos EUA (e em inglês) era irrisório quando comparado com a gama de jogos japoneses.

Em 1990, com o lançamento japonês do portátil PC Engine GT, a NEC lançou o mesmo aparelho (rebatizado para TurboExpress) nos EUA. Mas a SEGA já tinha o seu Game Gear (e posteriormente lançou também o SEGA Nomad) e a Nintendo fazia muito sucesso com o Game Boy.

FINAL PRECOCE

A NEC então, movida pela necessidade de ganhar espaço em território americano, abriu uma nova empresa (chamada TTi – Turbo Technologies Inc.), com funcionários da própria NEC e da Hudson Soft, para criarem um redesign do seu console. O resultado foi o TurboDuo (semelhante ao PC Engine Duo japonês), um console que lia tanto os cartões HuCards quanto os Super CD-ROM. O investimento da TTi em campanhas de marketing foi agressivo (com propagandas que comparavam o TurboDuo com o SEGA CD).

Mas isso não foi suficiente para abalar a gigantesca base de consoles da SEGA, que já havia se instalado nos EUA. No final de 1993, todas as third-parties interromperam o suporte ao TurboDuo, deixando o aparelho da NEC no limbo da indústria. A TTi foi fechada e assim nasceu a Turbo Zone Direct (TDZ), que continuou o suporte para o lançamento de mais alguns jogos e assistência técnica do TurboDuo. Suporte que, acredite, durou até meados de 2008, quando a TDZ também encerrou suas operações.

***Valis IV* (1992): heroína enfrenta inimigos e exibe suas belas pernas**

ADORADO POR FÃS

A história do PC Engine pode não ter muitos anos de vida. E os motivos que explicam isto podem ser muitos. Para alguns, a dificuldade da NEC em concorrer com empresas como a Nintendo e a SEGA, que já haviam instalado sua base de jogadores no mercado, foi um dos motivos. O problema também pode ter sido o fato de os principais concorrentes do PC Engine/TurboGrafx-16 terem entrada para dois controles, ao passo que o console da NEC só trazia entrada para um (obrigando o jogador a comprar um acessório extra para jogar, com até outros quatro amigos, games como *R-Type*, *Parasol Stars*, *Battle Royale*, *Bomberman* e a grande maioria dos jogos de esporte).

Outro motivo que pode ter acarretado o fracasso do PC Engine pode ter sido o fato de a NEC não ter conseguido muitas parcerias com third-parties que produzissem jogos exclusivos para seu console, ao passo que a Nintendo quanto SEGA possuíam tanto parcerias com muitas third-parties quanto estúdios que desenvolviam jogos exclusivamente para suas plataformas. Vale lembrar também que o fim do PC Engine aconteceu na mesma época em que a Sony estava entrando no mercado de videogames (lançando o PlayStation em 1994).

***Bonk 3* (1993), lançado no fim do console, teve baixa tiragem**

Ainda assim, o PC Engine vive até hoje graças aos colecionadores espalhados pelo mundo. Com tantos modelos lançados, o console da NEC tornou-se um verdadeiro desafio para qualquer colecionador de plantão. Isso sem falar dos consoles atuais que, de certa forma, revivem os games mais clássicos do console em versões remakes ou simples relançamentos para suas redes online (veja "PC Engine para sempre", na página 97). Torcemos para que a chama que iluminou o console da NEC permaneça acesa eternamente em cada jogador. E que nunca se apague também em cada produtor, para que sempre possam se inspirar nos bons jogos deste grande console.

PARTE 2 – O HARDWARE

RAIO-X: PC ENGINE

Lançado muito depois dos saudosos NES e Master System, mas bem antes da dupla de sucesso Super Nintendo e Mega Drive, o PC Engine entrou para a história como um hardware, ainda que limitado, muito versátil para trabalhar. A tabela abaixo mostra o quanto a família PC Engine se equipara com os principais concorrentes da Nintendo e SEGA.

Olhando na tabela, você pode não ver muita diferença. Mas são justamente os pormenores que fizeram toda diferença em cada um dos consoles da época. Para efeito de comparação, entre as três plataformas, o Super Nintendo era o que tinha o menor desempenho de processador, por conta da velocidade de seu clock (que variava conforme a memória de vídeo era usada em cada jogo).

Por outro lado, o console da Nintendo era o que fazia a melhor resolução de tela, o que resultava em uma qualidade gráfica muito superior a seus concorrentes. No caso do PC Engine, sua arquitetura de hardware era perfeita quando comparada aos consoles Famicom e Master System, uma vez que ele exibia muito mais cores simultâneas na tela (de uma paleta de cores muito maior também).

Porém, tanto o Mega Drive quanto o SNES faziam algo a mais que o PC Engine: ambos traziam o mesmo número de cores e o mesmo número de sprites replicados em diversas camadas na tela (resultando em um efeito de perspectiva mais realista que o console da NEC). Por isso, a NEC criou o PC Engine SuperGrafx, que trazia o dobro de memória de vídeo, para exibir imagens com muitas camadas de profundidade.

Especificações	PC Engine, PC Engine CoreGrafX, PC Engine CoreGrafx II	PC Engine SuperGrafX	PC Engine Duo, Duo-R e DuoRX	Mega Drive	Super Nintendo
CPU	8-bit HuC6280A	8-bit HuC6280A	8-bit HuC6280A	16/32-bit Motorola 68000	16-bit 5A22
Velocidade do processador	7.16 MHz	7.16 MHz	7.16 MHz	7.67 MHz	3.58 MHz, 2.68 Mhz e 1.79 Mhz (variável)
Coprocessador	16-bit HuC6260	16-bit HuC6260	16-bit HuC6260	8-bit	-
Memória	8 KB (RAM) e 64 KB (VRAM)	32 KB (RAM) e 128 KB (VRAM)	256 KB (RAM) e 64 KB (VRAM)	64 KB (RAM) e 64 KB (VRAM)	64 KB (SRAM), 544 bytes (OAM) e 512 Bytes (RAM)
Resolução	256x240 (512x240 máximo)	256x240 (512x240 máximo)	256x240 (512x240 máximo)	256×448 (320×448 máx)	256×239 (512×478 máx)
Cores	512 cores	512 cores	512 cores	512 cores	512 cores
Som	6 PSG Canais	6 PSG Canais	6 PSG Canais	5 canais FM, 1 canal FM/PCM e 4 canais PSG	16-bit ADPCM, 8 canais

A FAMÍLIA PC ENGINE

Seguramente, o PC Engine foi o console que mais teve versões novas. Algumas pouco mudaram a arquitetura interna do aparelho, porém outras fazem valer até hoje o posto de console mais raro entre colecionadores. Acompanhe:

PC ENGINE

- **Lançamento:** 30 de outubro 1987
- **Nos EUA:** TurboGrafx-16 (29 de agosto de 1989)
- **Jogos lançados no Japão:** 276
- **Jogos lançados nos EUA:** 94
- **Unidades vendidas no Japão:** 7.5 milhões de unidades (incluindo os modelos seguintes)
- **Unidades vendidas nos EUA:** 2.5 milhões de unidades (idem)
- **Mídia para jogo:** HuCards
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** 1 TurboPad (joystick) e 1 porta de expansão
- **Saída de vídeo:** cabo RF

O primeiro modelo foi um sucesso por seu tamanho compacto e design moderno. Possuía entradas extras para periféricos como o CD-ROM² e os cartões HuCards.

PC ENGINE CD-ROM 2

- **Lançamento:** 1988
- **Nome e lançamento nos EUA:** TurboGrafx-CD (1988)
- **Número de jogos:** 276
- **Mídia para jogo:** CD-ROM²
- **Mídias adicionais:** Super CD-ROM² e Arcade CD-ROM²
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** 1 TurboPad (joystick) e 1 porta de expansão
- **Saída de vídeo:** cabo RF

O PC Engine CD-ROM² foi, na verdade, um periférico extra que reproduzia jogos em formato de CD. Vendido separadamente, o acessório também ficou famoso por poder ser usado como um aparelho para reprodução de músicas em CD.

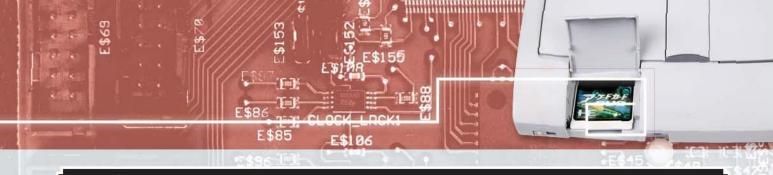
PC ENGINE SHUTTLE

- **Lançamento:** 1989
- **Número de jogos:** 276
- **Mídia para jogo:** HuCards
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** 1 TurboPad (joystick)
- **Saída de vídeo:** cabo A/V

A grande diferença deste raríssimo modelo de PC Engine fica para o seu design em formato de nave espacial que, segundo lendas não confirmadas, foi produzido em homenagem à série antiga de TV "Perdidos no Espaço". Outra novidade fica para a conexão para TV (que usa o cabo A/V) e a ausência da porta de expansão (o que impossibilita a compatibilidade do acessório CD-ROM²). Foram produzidas apenas 7 mil unidades deste modelo.

PC ENGINE SUPERGRAFX

- **Lançamento:** 1989
- **Número de jogos:** 276
- **Preço de lançamento:** ¥39,800 (equivalente a U$400)
- **Mídia para jogo:** HuCards e Super HuCards
- **Mídias adicionais:** CD-ROM², Super CD-ROM² e Arcade CD-ROM²
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** 1 TurboPad (joystick) e 1 porta de expansão
- **Saída de vídeo:** cabo A/V

O SuperGrafx trouxe 4X a mais de memória RAM e um chip extra para V-RAM, vantagem que, supostamente, daria fôlego extra na produção de jogos mais competitivos na batalha contra os títulos lançados para Super Nintendo e Mega Drive. Porém o processador principal era o mesmo, o que, segundo desenvolvedores da época, limitava a criação de jogos melhores para a plataforma. Foram produzidos apenas sete títulos para o SuperGrafx, sendo que dois ainda funcionavam no PC Engine tradicional. De lembrança positiva ficou só o shooter *1941: Counter Attack*, que hoje é vendido por mais de US$350.

PERIFÉRICOS INESQUECÍVEIS
Conheça alguns acessórios lançados para PC Engine

RAU-30 Adapter
- **Lançamento:** 1989
- **Compatibilidade:** PC Engine SuperGrafx.

É o adaptador necessário para rodar CD-ROM², Super CD-ROM² e Arcade CD-ROM² no PC Engine SuperGrafx.

LT Super CD Adapter
- **Lançamento:** 1989
- **Compatibilidade:** PC Engine LT. Adaptador que torna o PC Engine LT compatível com os formatos CD-ROM², Super CD-ROM² e Arcade CD-ROM².

CD-ROM² Interface Unit
- **Lançamento:** 1989
- **Compatibilidade:** PC Engine. Permitia acoplar o CD-ROM² no primeiro modelo do PC Engine e rodar CD-ROM², Super CD-ROM² e Arcade CD-ROM².

Super CD-ROM 2 Unit
- **Lançamento:** 1991
- **Compatibilidade:** PC Engine LT, PC Engine CoreGrafx, PC Engine CoreGrafx II e PC Engine SuperGrafx. Aparelho de CD criado para ser acoplado a alguns modelos do PC Engine que possibilitava também o ganho de mais 256kb de memória RAM para o aparelho.

Foi graças a ele que começaram a ser produzidos jogos do formato Super CD-ROM².

PC ENGINE COREGRAFX
- **Lançamento:** 1989
- **Número de jogos:** 276
- **Mídia para jogo:** HuCards
- **Mídias adicionais:** CD-ROM², Super CD-ROM² e Arcade CD-ROM²
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** uma TurboPad (joystick) e uma porta de expansão
- **Saída de vídeo:** cabo A/V

Para o CoreGrafx, a única mudança real foi estética. O console ganhou um tom de cor cinza escuro com detalhes em azul. Além disso, foi adicionado suporte a cabo A/V.

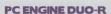
PC ENGINE COREGRAFX II
- **Lançamento:** 1991
- **Número de jogos:** 276
- **Mídia para jogo:** HuCards
- **Mídias adicionais:** CD-ROM², Super CD-ROM² e Arcade CD-ROM²
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** um TurboPad (joystick) e uma porta de expansão
- **Saída de vídeo:** cabo A/V

Idêntico ao CoreGrafx, este modelo ganhou mais cores (cinza claro, com detalhes em laranja) e suporte para o novo periférico de CD, o Super CD-ROM².

PC ENGINE DUO
- **Lançamento:** 1991
- **Jogos no Japão:** 276
- **Preço de lançamento:** ¥59,800 (equivalente a US$600)
- **Mídia para jogo:** HuCard, CD-ROM² e Super CD-ROM²
- **Mídias adicionais:** Arcade CD-ROM²
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** uma TurboPad (joystick), uma porta de expansão e uma entrada para fone de ouvido
- **Saída de vídeo:** cabo A/V

O primeiro PC Engine a ter tudo acoplado, ou seja, o sistema de cartão (HuCard) e o Super CD-ROM² funcionam no mesmo aparelho sem o uso de nenhum acessório extra.

PC ENGINE LT
- **Lançamento:** 1991
- **Número de jogos:** 276
- **Preço de lançamento:** 50.000 yenes (equivalente a US$498)
- **Mídia para jogo:** HuCards
- **Mídias adicionais:** CD-ROM², Super CD-ROM² e Arcade CD-ROM²
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** uma TurboPad (joystick) e uma porta de expansão
- **Saída de vídeo:** cabo A/V

O mais raro dos modelos lançados do PC Engine. Foram fabricadas apenas 3 mil unidades, devido ao alto custo de produção. O aparelho possui uma tela em LCD e abre como se fosse um pequeno notebook. Possui entrada para as famigeradas pilhas (porque seria impossível conciliar o consumo das pilhas com a tela de LCD). Outra particularidade do modelo LT é o seu suporte para o CD-ROM², o que o fez o primeiro aparelho com LCD e suporte para CD-ROM do mercado. Quem vende, não pede menos de US$550.

PC ENGINE DUO-R
- **Lançamento:** 1993
- **Número de jogos:** 276
- **Preço de lançamento:** ¥59,800 (equivalente a US$600)
- **Mídia para jogo:** HuCard , CD-ROM² e Super CD-ROM²
- **Mídias adicionais:** Arcade CD-ROM²
- **Sistema de save:** não possui
- **Entrada:** uma TurboPad (joystick)
- **Saída de vídeo**: cabo A/V

Cor branca e redução do preço foram as únicas novidades da versão Duo-R (R de Reduction, da queda do preço, aliás).

PC ENGINE DUO-RX
- **Lançamento:** 1994
- **Número de jogos:** 276
- **Preço de lançamento:** ¥59,800 (equivalente a US$600)
- **Mídia para jogo:** HuCard , CD-ROM² e Super CD-ROM²
- **Mídias adicionais:** Arcade CD-ROM²
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** uma TurboPad (joystick)
- **Saída de vídeo:** cabo A/V

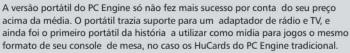
A única diferença deste para o modelo Duo-R é um joystick com seis botões de ação (excelente para os jogos que usavam o Arcade Card, como a série *Art of Fighting*).

FAMÍLIA POLIVALENTE

Não contente por lançar mais de uma dezena de versões do PC Engine, a NEC também aproveitou para desbravar o mundo dos portáteis e até mesmo dos reprodutores de vídeo. Veja os outros modelos:

PC ENGINE GT

- **Lançamento:** 1990
- **Lançamento nos EUA:** TurboExpress (1988)
- **Jogos lançados:** 276
- **Mídia para jogo:** HuCard
- **Preço de lançamento:** ¥59,000 (equivalente a US$590)
- **Sistema de save:** não possui
- **Entradas:** um conector para rádio e TV

A versão portátil do PC Engine só não fez mais sucesso por conta do seu preço acima da média. O portátil trazia suporte para um adaptador de rádio e TV, e ainda foi o primeiro portátil da história a utilizar como mídia para jogos o mesmo formato de seu console de mesa, no caso os HuCards do PC Engine tradicional.

SHARP X1

- **Lançamento:** 1982
- **Mídia para jogo:** cartão convencional
- **Preço de lançamento:** ¥155,000 (equivalente a US$1.500)
- **Sistema de save:** não possui

A Sharp também tentou entrar na disputa pelo melhor computador pessoal da década de 1980. O Sharp X1 foi uma destas tentativas (frustradas). O aparelho era, na verdade, um monitor com computador que teve um modelo produzido em conjunto com a NEC, que só rodava jogos de PC Engine em cartão. O que valia a pena era o monitor, que, por ser RGB, deixava a imagem dos jogos de PC Engine uma verdadeira beleza.

PIONEER LASERACTIVE

- **Lançamento:** 1993
- **Jogos lançados:** 276
- **Mídia para jogo:** HuCard
- **Mídias adicionais:** CD-ROM^2, Super CD-ROM^2, Arcade CD-ROM^2 e LaserDisc-ROM
- **Preço de lançamento:** ¥89,000 (equivalente a US$890)
- **Sistema de save:** não possui

Aparelho lançado pela Pioneer, com seus famosos LDs (uma espécie de DVD gigante), que teve um módulo para rodar jogos de PC Engine. Além de reproduzir todos os formatos de jogos dos outros modelos de PC Engine, o aparelho da Pioneer rodava jogos específicos em LD (LD-Rom 2 System). Outro detalhe muito valioso: o Pioneer Laseractive também rodava jogos de Mega Drive.

SYSTEM CARDS, ARCADE CARDS E AFINS

Outra peculiaridade da família PC Engine eram os cartões de expansão que serviam ora para adicionar mais memória ao aparelho, ora para permitir a compatibilidade de algum formato de mídia específica. Veja mais:

TurboGrafx-CD SystemCard v2.0

- Uso: reprodução de jogos no formato CD-ROM^2
- Modelo compatível: TurboGrafx-CD

TurboGrafx-CD Super SystemCard v3.0

- Uso: reprodução de jogos no formato Super CD-ROM^2
- Modelo compatível: TurboGrafx-CD

PC Engine CD-ROM^2 System Card v1.0

- Uso: reprodução de jogos que necessitavam de mais memória RAM.
- Modelos compatíveis: PC Engine, PC Engine CD-ROM^2, PC Engine CoreGrafx e PC Engine CoreGrafx II

PC Engine CD-ROM^2 System Card v2.0

- Uso: reprodução de jogos que necessitavam de mais memória RAM.
- Modelos compatíveis: PC Engine, PC Engine CD-ROM^2, PC Engine CoreGrafx e PC Engine CoreGrafx II

PC Engine CD-ROM^2 System Card v2.1

- Uso: reprodução de jogos que necessitavam de mais memória RAM e para o TurboGrafx-CD rodar jogos japoneses em CD-ROM^2 (do PC Engine)
- Modelos compatíveis: PC Engine, PC Engine CD-ROM^2, PC Engine CoreGrafx, PC Engine CoreGrafx II e TurboGrafx-CD

PC Engine Super System Card v3.0

- Uso: reprodução de jogos no formato Super CD-ROM^2 que utilizavam mais memória RAM e para o TurboGrafx-CD rodar jogos em Super CD-ROM^2 japoneses (do PC Engine)
- Modelo compatível: PC Engine CD-ROM^2 e TurboGrafx-CD

Arcade Card Pro

- Uso: reprodução de jogos no formato Arcade CD-ROM^2 (para os modelos americanos, requer o uso de um cartão HuCard de conversão regional)
- Modelos compatíveis: PC Engine CD-ROM^2, PC Engine Duo, TurboGrafx-CD, TurboDuo

Arcade Card Duo

- Uso: para reprodução de jogos no formato Arcade CD-ROM^2
- Modelos compatíveis: PC Engine Duo, PC Engine Duo-R, PC Engine Duo-RX

FORMATOS DE JOGOS

O PC Engine também ficou famoso pelas suas várias mídias de reprodução de jogos. Além de cartões proprietários, o uso de CD-ROM como mídia para games também fez a fama do aparelho. Eis o que o console da NEC oferecia:

HuCARD

HuCards – este é o cartão de jogo padrão para todos os modelos de PC Engine fabricados pela NEC. Foi criado em função do sucesso que a Hudson Soft teve com os BeeCards no MSX.

CD-ROM^2 System – são os jogos comercializados em CD exclusivos para os modelos compatíveis com este formato.

Super CD-ROM^2 System – versão atualizada dos jogos que foram comercializados em CD, trazia muito mais qualidade e espaço de armazenamento.

Arcade CD ROM System – CD para jogos que necessitavam de memória RAM maior no console (pelo menos 2MB) por conta de sua qualidade semelhante aos arcades da época.

PARTE 3 OS GAMES

PC ENGINE PARA SEMPRE

Com o avanço da tecnologia e a onda de remakes de games clássicos, nem mesmo o PC Engine ficou de fora da lista de clássicos refeitos para consoles modernos.

Dream Library (Dreamcast)
Muito antes da Sony, Nintendo e Microsoft investirem pesado em suas redes online, a SEGA e o seu Dreamcast já haviam disponibilizado um sistema virtual para jogar clássicos do PC Engine. Lançado em julho de 2000, o Dream Library era um serviço exclusivo do Dreamcast japonês que disponibilizava jogos de Mega Drive e PC Engine executados através de um emulador embutido nas últimas versões do navegador Dream Passport. Como o console da SEGA não possuía um HD para armazenar arquivos, os jogos ficavam disponíveis para o comprador por alguns dias, obrigando que um novo download deles fosse feito toda vez que quisesse jogar.

Virtual Console (Nintendo Wii)
A rede virtual do mais novo console da Nintendo traz uma área exclusiva para os games do saudoso TurboGrafx (ou PC Engine, no caso dos japoneses). Só para você ter uma ideia, na rede americana, até o fechamento desta edição, já são mais de 60 clássicos do console que estão disponíveis para serem comprados e jogados no Wii. A lista inclui os três games do mascote Bonk, *Monster Lair*, *Lords of Thunder*, *Neutopia*, *Ys Book I & II*, *R-Type*, *Splatterhouse*, *Super Star Soldier*, *Street Fighter II: Champion Edition* e até mesmo *Fighting Street* (o clássico *Street Fighter I*, quando ainda não havia sido rebatizado com o nome que conhecemos atualmente).

PlayStation Network (PlayStation 3)
A rede virtual do PS3 da Sony também é o espaço perfeito para quem quer rever os clássicos do PC Engine. Atualmente, o serviço é oferecido apenas para usuários da PSN japonesa, que podem conferir cerca de 20 dos jogos mais bem cotados do console, como *Bomberman '94*, *Sengoku Mahjong*, *Devil's Crush* e as versões japonesas do mascote Bonk (*PC-Genjin*, como é chamado no Japão). Vale lembrar que todos estes jogos disponíveis na PSN funcionam tanto no PS3 quanto no portátil PSP.

COMPILAÇÕES E REMAKES

Dracula X: Rondo of Blood
O *Castlevania* mais bem feito da Konami ganhou um dos melhores remakes para o PSP. Batizado de *Castlevania: Dracula X Chronicles*, a compilação trouxe gráficos 3D, uma série de extras e até mesmo o lendário *Castlevania: Symphony of the Night* como game secreto para ser destravado. Imperdível!

Far East of Eden III: Namida
RPG de sucesso do PC Engine que ganhou um remake à altura no PlayStation 2.

Galaxy Fraulein Collection
É uma compilação lançada em 2008 para o PSP que traz os dois *Galaxy Fraulein Yuna* (incluindo *Ginga Fukei Denstsu Sapphire*, o jogo mais raro do PC Engine). Este foi apenas uma conversão dos jogos, sem nenhuma mudança gráfica ou extras.

The Tower of Druaga
Clássico da Namco lançado para fliperamas, ganhou uma versão especial no PC Engine. Sua aparição mais recente foi na compilação *Namco Museum Vol.3,* para PSOne. Continuações da série também surgiram no PlayStation 2, como o título *The Nightmare of Druaga*.

Dracula X: à esquerda o remake, à direita o clássico inesquecível

OS 5 MAIS DO PC ENGINE

A lista de games produzidos para o PC Engine foi generosa. Escolher os melhores não é uma tarefa fácil. Mesmo assim, tentamos relacionar aqui os cinco games mais imperdíveis do console da NEC:

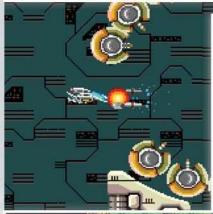
AI CHO ANIKI

- **Produção: Masaya MCS**
- **Lançamento: 24 de fevereiro de 1995**
- **Formato: Super CD-ROM²**
- **Gênero: shooter'em up**

Sequência de *Cho Aniki* (*Super Bio Brother*), este é um jogo contra qualquer preconceito. A história conta com dois irmãos musculosos (Adon e Samson) que, praticamente, andam pelo cenário sem traje algum, enfrentando inimigos com seus superpoderes em um shooter horizontal. Destaque para os chefes principais de cada fase: um mais bizarro e difícil de ser derrotado que o outro.

DRACULA X: RONDO OF BLOOD

- **Produção: Konami**
- **Lançamento: 23 de outubro de 1993**
- **Formato: Super CD-ROM²**
- **Gênero: plataforma**

Considerado pela própria Konami como sua obra de arte, *Dracula X* é parte integrante da série *Castlevania*. O jogo nunca chegou a ser lançado para TurboGrafx-CD. Para a nossa sorte, um remake do jogo foi lançado em 2007 para o portátil PSP (sob o nome *Castlevania: Dracula X Chronicles*).

R-TYPE I E II

- **Produção: Irem**
- **Lançamento: 25 de março de 1988 (*R-Type I*) e 3 de junho de 1988 (*R-Type II*)**
- **Formato: HuCard**
- **Gênero: shooter'em up horizontal**

Estas versões não foram só fiéis aos fliperamas, foram melhores. O jogo foi dividido em duas edições por conta do espaço reduzido dos HuCards, porém em cada versão foi incluído um chefe totalmente exclusivo. Melhor ainda foi a versão *R-Type Complete CD*, lançada em 1991, já no formato Super CD-ROM² e compilando as duas edições da série em um único disco.

YS BOOK I & II

- **Produção: Hudson Soft**
- **Lançamento: 21 de dezembro de 1989**
- **Formato: CD-ROM²**
- **Gênero: RPG de ação**

YS ganhou o mundo com seu visual colorido, estilo de jogo único e, principalmente, enredo cativante. O mundo medieval de Esteria, os deuses protetores de Ys e muitas horas de jogo consecutivo fizeram deste um dos jogos mais amados entre jogadores japoneses e americanos.

WINDS OF THUNDER

- **Produção: Hudson Soft**
- **Lançamento: 23 de abril de 1993**
- **Formato: Super CD-ROM²**
- **Gênero: shoot'em up horizontal**

Jogo de shooter com uma trilha sonora impecável e gráficos de tirar o fôlego. Permitiu a escolha de level para jogar e a compra de upgrades para as naves com dinheiro em forma de cristais coletados no jogo.

OS 5 MENOS DO PC ENGINE

Com muitos games, obviamente que nem todos seriam imperdíveis. Confira os cinco games que você não precisa se dar ao trabalho de jogar.

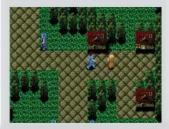
BARI BARI DENSETSU

- Produção: Taito
- Lançamento: 29 de novembro de 1989
- Formato: HuCard
- Gênero: corrida

Baseado no mangá homônimo, *Bari Bari* traz uma apresentação atraente, menus inteligentes e boa jogabilidade. O problema ficou nas corridas intermináveis e repetidas, mesmo com a adição da variedade climática. E a trilha sonora também é um desastre.

NECROMANCER

- Produção: Hudson Soft
- Lançamento: 22 de janeiro de 1988
- Formato: HuCard
- Gênero: RPG

Copie aqui todo texto que escrevemos ao lado sobre *Makai Hakkenden Shada* e você terá as mesmas explicações de por que este é um título dispensável.

MAKAI HAKKENDEN SHADA

- Produção: Data East
- Lançamento: 1 de abril de 1989
- Formato: HuCard
- Gênero: RPG

Típico RPG que carrega o rótulo de jogo ruim e ainda é demorado de ser terminado. O visual é pobre, o enredo é fraco e o som é ainda pior.

TATSU NO KO FIGHTER

- Produção: Tonkin House
- Lançamento: 20 de outubro de 1989
- Formato: HuCard
- Gênero: plataforma

As semelhanças visuais entre *Tatsu no Ko Fighter* e *Ghouls 'n' Ghosts* podem não ser tão características. O que realmente nos faz pensar que estes games caminham junto é a dificuldade elevada de ambos. Porém, *Tatsu no Ko Fighter* tem todos os elementos negativos que comprometem nesta dificuldade elevada. Dos inimigos malfeitos ao controle do personagem pelo cenário. Prefira *Bonk's Adventure*, que é do mesmo gênero e muito mais divertido.

WORLD BEACH VOLLEY

- Produção: IGS
- Lançamento: 27 de julho de 1990
- Formato: HuCard
- Gênero: esporte

Tudo que você sempre esperou de um jogo de vôlei de praia não está aqui. A variedade de personagens não esconde a péssima jogabilidade, os cenários empobrecidos e a ínfima variedade de comandos.

OS MAIS RAROS

Games raros também fizeram parte da lista de lançamentos do PC Engine. Porém, nenhum outro jogo consegue ser tão raro do que estes dois a seguir:

CD DENJIN – ROCKABILLY PARADISE

- Produção: Hudson Soft
- Lançamento: 23 de julho de 1993
- Formato: Super CD-ROM²
- Gênero: shoot'em up horizontal

Também conhecido como *Super Air Zonk* (nos EUA), ficou famoso por ter um protagonista semelhante ao Bonk, mas com poderes de eletricidade. Nos sites de leilão, esta raridade não costuma aparecer por menos de US$200. Mas vale o quanto pesa.

DARIUS ALPHA

- Produção: Taito
- Lançamento: 16 de março de 1990
- Formato: HuCard / SuperGrafx
- Gênero: shoot'em up horizontal

Foram produzidas apenas 600 unidades deste jogo, que nada mais é do que uma versão "Boss Battle" do game *Darius*, também para PC Engine. Quando aparece em algum site de leilões, tenha certeza que o preço mínimo de venda será US$800.

GINGA FUKEI DENSETSU SAPPHIRE

- Produção: Hudson Soft
- Lançamento: 24 de novembro de 1995
- Formato: Arcade CD-ROM²
- Gênero: shoot'em up vertical

Vendido durante uma feira japonesa que antecedeu o anúncio do fim da produção do PC Engine, teve sua produção em massa cancelada. Ou seja, as únicas unidades vendidas foram apenas as que estavam disponíveis na feira. Custa, no mínimo, US$400.

Ninjas Lendários

Um tributo a todos os guerreiros que nos fizeram acreditar que vestir capuzes ridículos daria superpoderes a alguém

Ryu Hayabusa observa a fortaleza inimiga, a um continente de distância. Nós teríamos desistido e voltado para casa para comer Cheetos, mas não Ryu. Esta é a diferença entre um ninja e o resto de nós, preguiçosos!

Texto: Amer Houchaimi

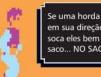
Existem muitas profissões emocionantes no mundo: bombeiro, astronauta, piloto de Motocross, testador de laxante e várias outras que testam o limite da adrenalina e da resistência humana.

Mas estaríamos mentindo se não confessássemos que nunca sonhamos em ser ninjas, nem que fosse o Jiraya.

Ser treinado em inúmeras formas de combate e poder matar um homem sete vezes antes que ele caia no chão, saber desaparecer de qualquer situação embaraçosa usando uma bomba de fumaça ou simplesmente usar garras para escalar prédios e ver boazudas trocando a roupa... é a profissão dos sonhos de qualquer moleque com quinze anos de idade... ou de editores de revista com 30.

Claro, na vida real, são precisas décadas de treinamento para poder fazer uma destas proezas. Felizmente, existem os videogames, que nos permitem fazer, em segundos, as mesmas peripécias que artistas marciais determinados levam uma vida inteira para dominar.

Pensando nisso, reunimos os ninjas mais memoráveis (e alguns esquecíveis) dos consoles em uma singela homenagem, que visa trazer à tona o pequeno assassino de pijama preto que reside dentro de todos nós. Não literalmente, é claro! Então não saia por aí vestido de preto e saltando das sombras para atacar desconhecidos na rua após ler esta matéria, por favor!

THOMAS (KUNG FU)

• **Quem é:** um cara que veste um uniforme de garçom, impecavelmente branco, dono de um nome de gato de desenho animado, mas que tem bolas de aço, como você verá.

• **Missão:** salvar a namorada Sylvia do maléfico "Mr. X", que, apesar do nome, não é o mesmo pilantra de *Streets of Rage*. É só um cara que não tinha criatividade ou grana para bancar profissionais de publicidade.

• **Treinamento Ninja:** Thomas não usa espadas, shurikens ou até mesmo Chakra. Ele simplesmente soca tudo e todos que aparecem em seu caminho. Como ele é um ninja da década de 1980, Thomas não se preocupava em ser politicamente correto e em socar a cara até de anões como se não houvesse amanhã.

Ele também não vê mal em espancar as partes baixas de seus inimigos até transformá-las em polpa de frutas.

Ryu Hayabusa é casado com Irene Lew. O casamento transforma homens em máquinas mortíferas? Quem sabe?

RYU HAYABUSA (NINJA GAIDEN)

• **Quem é:** membro da Linhagem do Dragão, um clã de ninjas que, no passado, se aliaram a estas criaturas mitológicas para derrotar o mal. O cara não só é um dos maiores ninjas da história, como também descende de uma linhagem de dragões? De repente, sinto-me menos homem...

Claro, existe sempre a chance de os ancestrais de Ryu terem passado noites... "românticas" com os dragões para criar tal linhagem. Mas mesmo as cenas horrendas que nossas mentes formam sobre tal evento não diminuem a graça de *Ninja Gaiden*.

• **Missão:** enfrentar impérios do mal, organizações paramilitares, demônios ancestrais, criaturas diabólicas do tamanho de navios de guerra e manter a concentração enquanto duela com ninjas peitudas em roupas incrivelmente reveladoras, algo muito mais difícil de fazer do que parece.

• **Treinamento Ninja:** Ryu domina mais magias que um aluno de Hogwarts, mais técnicas de luta que o Steven Seagal, consegue usar mais armas que um mestre Jedi e ainda dispara energia melhor que o Goku. E acreditamos que ele também consegue fazer um Yakissoba nervoso, mas ainda não temos provas suficientes.

KAGE (LEGEND OF KAGE)

• Quem é: um jovem e valente ninja que, convenientemente, estava passeando pela floresta quando a princesa Kiri foi sequestrada pelas forças "DO MAL". Era a década de 1980, sabe como é...

• Missão: obviamente, salvar a dita princesa. Um esforço inútil, pois ao início de cada fase (que representam as estações do ano), a moça é sequestrada pelos mesmos vilões e da mesma forma.

Minha nossa! Mesmo a Princesa Peach, que rege um reino composto de penicilina, é mais competente na arte de evitar sequestros idiotas. Quem diria?

• Treinamento Ninja: Kage pode saltar um quilômetro de altura (se acha que estamos brincando, procure vídeos no YouTube) e cair com a velocidade de uma pétala de rosa, o que é igualmente impressionante e nada másculo.

Ele também pode rodopiar o braço em um ângulo de 360º para atingir inimigos vindos de qualquer direção. Isto demonstra que ele dominou a técnica ninja de deslocar o ombro para horrorizar os oponentes e poder matá-los enquanto estão em choque.

• Um dia o veremos de novo? Ele voltou no Nintendo DS, onde usa uma armadura que cobre os braços e ombros, mas deixa o peito e barriga desprotegidos. Tem tantas coisas erradas com isso que nem saberia por onde começar.

Kage deve ter tirado muita pipa do topo de árvores. Ele deve ser adorado mais pelas crianças do que pela nobreza oriental

GEKI (STREET FIGHTER)

• Quem é: o primeiro ninja a dar as caras na série *Street Fighter*. Gostaríamos de poder dizer mais a respeito, mas como ele não apareceu em nenhum outro jogo da série, a Capcom não se deu ao trabalho de criar uma história para ele.

• Missão: enfrentar Ryu e Ken e... hã... bom, na verdade, esta era sua única missão e ele fracassou miseravelmente nela. Digo, um ninja genérico enfrentando o Ryu? Aquele cara que socou o Sagat e todo o universo Marvel? Tsc...

• Treinamento Ninja: Geki é capaz de lutar usando uma garra, algo que Vega faz de forma muito mais eficiente. Ele também ataca com Shurikens e técnicas de teletransporte, algo em que Ibuki é muito melhor. Se procurar a palavra "ultrapassado" em um dicionário, você não vai achar uma foto de Geki porque dicionários só têm palavras e não fotos. Mas, enfim, acho que deu para entender.

• Um dia o veremos de novo? Temos dois ninjas que lutam muito melhor e são mais carismáticos em Vega e Ibuki. Acreditamos que Geki usou a técnica do desaparecimento para evitar comparações embaraçosas com seus substitutos mais talentosos. Diga-se de passagem, a melhor técnica de desaparecimento de todos os tempos, pois ele não é visto desde 1987.

Nenhum ninja deveria ficar com pernas tão abertas quando não usa proteção na virilha

HIRYU (STRIDER)

• Quem é: ninguém sabe ao certo. Hiryu é o mais competente Strider de todo o seu grupo, mas não sabemos mais nada a seu respeito. O que é basicamente a forma educada de dizer que a Capcom teve preguiça de criar uma história e um passado para o sujeito.

• Missão: invadir a União Soviética e espancar um monte de comunistas e seus robôs, mascotes e membros do Senado, que, por alguma razão, conseguiam se unir para transformar-se em uma centopeia mecânica gigante. Seria bom se os políticos brasileiros tivessem este poder, pois seria muito mais fácil escolher em quem votar.

• Treinamento Ninja: Hiryu é um mestre na arte de fatiar coisas com sua espada de plasma e também controla animais mecânicos, como tigres e falcões. Hiryu também é especialista em usar um cachecol e, de alguma forma misteriosa, fazê-lo tremular dramaticamente para parecer incrivelmente estiloso.

Outro poder pouco mencionado: qualquer coisa que lute contra Hiryu explode quando derrotada. Sejam gorilas robôs, marombados soviéticos ou chinesas saltitantes, todos que são golpeados por Hiryu explodem de forma dramática e nada realista, quase como em um anime de baixo orçamento.

• Um dia o veremos de novo? Considerando que, até hoje, muita gente sequer ouviu falar de *Strider 2* (PS1,1999), para que outra continuação? É capaz de já terem lançado e todos terem ignorado... novamente.

Um ninja do futuro contra um gorila robô. Senhores, agora sim fomos surpreendidos!

JOE MUSASHI (SHINOBI, REVENGE OF SHINOBI, SHINOBI III)

• **Quem é:** ninja supremo da Sega e detentor de um dos nomes mais legais da história da humanidade.

• **Missão:** Joe Musashi usou suas habilidades para salvar um bando de crianças mal-agradecidas em seu primeiro game. Na segunda aventura, ele matou o Homem-Aranha e o Batman (eles estavam nas primeiras cópias do jogo, é sério!) para salvar sua namorada. Finalmente, ele destruiu uma organização do mal em seu terceiro jogo, enquanto mostrava que sabia surfar melhor que qualquer personagem de *Jogos de Verão*.

• **Treinamento Ninja:** ele usa shurikens, magias e truques ninjas, mas acreditamos que Musashi não recebeu um treinamento ninja tradicional. Digo, sua mania de avançar contra os inimigos e dar a cara a tapa é mais reminiscente de um boina verde, o que passa a impressão de que ele foi treinado pelo Stallone.

• **Um dia o veremos de novo?** Dificilmente. A última encarnação de Shinobi trazia um ninja emo de cachecol chamado Hotsuma, cuja maior habilidade era ter suas energias sugadas por uma espada e morrer de forma estúpida muitas vezes. Nós te odiamos, Hotsuma!!!

Joe Musashi sempre dava um golpe na tela, como se quisesse cortar o jogador ao meio. Mas ele é tão irado que perdoamos esta tentativa de homicídio

HAYATE (SHADOW DANCER)

• **Quem é:** depende. Na versão original japonesa, ele é o filho do Shinobi original, enquanto na versão americana ele é o próprio Joe Musashi. Vamos aceitar que a versão japonesa é a oficial, porque veio primeiro e porque o enredo da versão americana é simplesmente imbecil.

• **Missão:** Hayate pretende vingar a morte do homem que o criou, Dick C. Kato, assassinado pela organização Union Lizard por motivos que nunca foram explicados. E gostaríamos de dizer que Dick. C Kato é um nome totalmente cretino. Porque alguém com um nome tão irado quanto Joe Musashi entregaria seu filho para ser criado por um "Dick C. Kato"? Isto não faz o menor sentido.

• **Treinamento Ninja:** Hayate domina a técnica de gerar shurikens infinitos e as mesmas magias estrondosas que seu pai, além de ter treinado um cachorro (chamado Yamato) para atacar qualquer um que meramente olhe feio pra ele.

• **Um dia o veremos de novo?** Nós duvidamos. A Sega já fez um novo Shinobi com o porcaria do Hotsuma... ninja emo lazarento!!!

Seu filho nunca será tão legal quanto o filho de Shinobi. Sério, não perca tempo tentando isso...

AS TARTARUGAS NINJA (TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES)

• **Quem são:** quatro tartarugas mutantes adolescentes que moram em esgotos, tem um rato como pai e foram ídolos na década de 1980. Muitas crianças passaram a praticar artes marciais por causa delas, enquanto a garotada que era preguiçosa simplesmente começou a comer o dobro de pizza para demonstrar sua paixão.

• **Missão:** vender brinquedos e produtos de qualidade duvidosa para uma geração de crianças impressionáveis e gerar milhões de dólares para seus criadores. Hã? A missão delas nos games? Resgatar a MESMA ruiva, que toda semana é sequestrada pelo MESMO super vilão.

As tartarugas pareciam mais halterofilistas do que com Ninjas! Não que esta seja a coisa mais improvável da série...

• **Treinamento Ninja:** Dominam estilos milenares de luta e surfam e andam de skate com enorme maestria.

• **Um dia os veremos de novo?** Eles nunca sumiram. Ao longo dos anos, foram lançadas três séries animadas, filmes, jogos novos e uma animação japonesa onde as tartarugas tem o poder de se fundir em um homem verde enorme com máscara pontuda. Gostaríamos muito de estar brincando sobre isso.

ALEX KIDD (ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD)

• **Quem é:** Alex Kidd, o mascote da Sega no final da década de 1980 e o rosto que víamos em inúmeras caixas de nossos novos e reluzentes Master Systems. Pelo menos até a Sega contratar Sonic e o elevar ao posto de astro. Hoje, Alex Kidd deve trabalhar vendendo Avon de porta em porta ou preparando lanches no Bob's.

• **Missão:** resgatar sua namorada das garras de um ninja maligno chamado Hanzo. Ainda nos impressionamos com o número de mulheres sequestradas em games nas décadas de 1980 e 1990. Que bom que hoje em dia existem salas de bate-papo na internet para atender a essa bandidagem carente.

Originalmente, este inimigo se pareceria com o Super Mario, mas a Sega o modificou para evitar um processo que lhe arrancaria as calças. Uma pena, pois seria engraçado brutalizar Mario com shurikens

• **Treinamento Ninja:** Alex Kidd não treinou coisa nenhuma, ele foi possuído pelo espírito de um ninja bondoso que decidiu ajudá-lo e dominou suas técnicas instantaneamente.

• **Um dia o veremos de novo**
Claro. É só ir ao Bob's e esperar ele atender.

GUY (FINAL FIGHT)

• **Quem é:** o ninja residente de Metro City. Você sabe, aquela cidade azarada onde todo tipo de hecatombe planejada pela Capcom acontece, desde ser palco para uma gangue de criminosos até ser atacada por... outra organização de criminosos, só que no futuro.

• **Missão:** Guy ajuda seu melhor amigo Cody a salvar sua noiva, Jessica. No final do jogo, Guy dá uma surra em Cody porque ele estava ignorando a noiva quando ela o chamou. Atitude muito hipócrita, por sinal, pois quando a noiva de Guy foi sequestrada (*Final Fight 2*), ele não moveu uma palha para salvar a garota. Não tenho nem palavras para descrever atitude tão revoltante!

Aliás, como pôde ver, essa história de que ele gostava da Jessica e por isso bateu no Cody é uma lenda urbana. Agora você sabe e é uma pessoa melhor por isso. Viva!

• **Treinamento Ninja:** Guy consegue socar, chutar, usar espadas e se teletransportar como poucos... não que conheçamos muita gente capaz de se teletransportar.

Chutar a cara de seu amigo pode trazer muitos malefícios para sua amizade, mesmo que você o faça com boa intenção

Porém, o melhor de tudo é que ele calça tênis All-Star, e isso nos faz sentir um pouco mais ninjas no dia a dia ao usar estes calçados.

• **Um dia o veremos de novo?**
Claro, ele já papareceu em *Super Street Fighter IV*. Enquanto a Capcom puder explorar suas proezas, seremos agraciados com suas habilidades e carranca típica de quem está com prisão de ventre há uma semana.

GOEMON (LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA)

Ei, Goemon! É um cachimbo que você tem aí ou só está feliz em me ver?

• **Quem é:** um ninja gorducho, de cabelo espetado e mal-humorado, mas de bom coração. Ele passa seu tempo em casas de banho ou jogando *Gradius*, por mais impossível que seja descolar uma cópia deste clássico no Japão feudal.

• **Missão:** roubar dos ricos e dar aos pobres. Pelo menos, esta era sua intenção no começo, pois com o passar dos anos ele viajou no tempo, enfrentou ameaças cósmicas e encarou o maior perigo de todos: ter suas aventuras transformadas em um anime de baixo orçamento.

• **Treinamento Ninja:** Goemon é treinado no domínio de lendárias armas ninjas, como o cachimbo e o ioiô, além de ter um robô gigante feito à sua imagem e semelhança com o qual derrota mecanoides igualmente enormes no Japão feudal. Bom saber que o Japão tem robôs gigantes há mais de cinco séculos, isso responde a muitas perguntas.

• **Um dia o veremos de novo?**
Possivelmente, mas só em portáteis. A obsessão dos jogadores de hoje por gráficos fotorrealistas e heróis carrancudos, que tenham a barba por fazer, não representa boas coisas para o futuro de um ninja cartunesco e gordinho em consoles de última geração.

Outra alternativa vocacional: shows de rua. Ventriloquismo e break dance ninja estão na moda

SCORPION & SUB ZERO (MORTAL KOMBAT)

• **Quem são:** os dois personagens mais memoráveis de *Mortal Kombat*, série que um dia já amamos, mas que hoje é uma desgraça.

• **Missão:** Scorpion dedica sua pós-vida a caçar e destruir o responsável pela sua morte, enquanto Sub-Zero tenta levar a vida do melhor jeito que pode, ao mesmo tempo que evita as constantes tentativas de assassinato de Scorpion.

O único problema é que Scorpion já matou seu algoz (o Sub-Zero original) e só persegue o novo ninja do gelo porque, aparentemente, não há muito o que se fazer no Inferno.

• **Treinamento Ninja:** Scorpion pode assar inimigos com seu bafo de fogo, enquanto Sub-Zero é capaz de transformar o ar ao seu redor em gelo. Se os dois parassem de brigar e abrissem uma lanchonete especializada em churrasco e raspadinha, eles ficariam milionários rapidamente. Empregos relacionados à luta contra o aquecimento global também não faltariam.

• **Um dia os veremos de novo?** Claro. Eles provavelmente estão esperando a poeira baixar pelo vexaminoso encontro com os heróis da DC, mas pode ter certeza que logo eles estarão incinerando e causando hipotermia nas pessoas outra vez.

Esta é a prova que, no futuro, a Microsoft vai transformar o seu PC em Naruto

NINJA, KUNOICHI E KAMAITACHI (NINJA WARRIORS)

• **Quem são:** três ninjas robôs, criados por um exército revolucionário, com a intenção de derrubar um governo despótico. Como um exército clandestino de uma nação oprimida conseguiu dinheiro e recursos tecnológicos para construir três avançados robôs humanoides, programados com os conhecimentos de uma arte milenar sagrada, permanece um mistério para nós.

• **Missão:** derrubar uma tirania. Para isso, Ninja usará sua imensa força física e durabilidade, Kamaitachi usará sua velocidade e Kunoichi usará sua aparência de loira gatinha.

• **Treinamento Ninja:** pacote ninja completo baixado da internet.

• **Um dia o veremos de novo?** Não. Ao fim da missão, eles se autodestruíram e foram vaporizados junto com a capital da nação. Isto prova que os revolucionários não planejaram muito bem, pois terão de reconstruir seu país a partir de uma cratera fumegante.

SHADOW (FINAL FANTASY VI)

• **Quem é:** o ninja residente de *Final Fantasy VI* e um personagem tão sombrio que não se encaixa nem um pouco em um *Final Fantasy* para Super Nintendo.

• **Missão:** Shadow é um mercenário e inicia o jogo trabalhando para os vilões, mas ele eventualmente muda de lado. Nada é mais legal que um vilão que muda de lado; metade do elenco de *Dragon Ball Z* pode confirmar isso.

Shadow: In this world are many like me who've killed their emotions. Don't forget that.

Aqui, Shadow vai... Diacho! Não dá para falar nada sem soltar Spoiler. Vá jogar e faça a sua própria legenda!

• **Treinamento Ninja:** Shadow é capaz de arremessar qualquer coisa, como espadas e objetos pesados. Ele também treinou um doberman para massacrar inimigos e o batizou de Interceptor, o que é um nome incrivelmente macho para um cachorro.

• **Um dia o veremos de novo?** Não. E se falarmos mais a respeito, revelaremos o final do jogo. Faça um favor a si mesmo e vá jogar *Final Fantasy VI* para saber o que acontece a ele. Se bem que essa dica, por si só, já é um spoiler... Ah, diabos!

JAGO (KILLER INSTINCT)

Jago e Orchid são irmãos. Todos que imaginavam um romance entre os dois passaram a se sentir muito sujos depois desta descoberta...

• **Quem é:** o típico personagem de um jogo de luta que foi criado para funcionar igual ao Ryu. Todos os jogos tinham um desse na época, puxe pela memória e verá que temos razão.

• **Missão:** Jago está em uma jornada em busca da iluminação e seu objetivo final é eliminar todo o mal presente dentro de si. Irônico que, para conseguir isso, ele arremesse pessoas de prédios e exploda com raios de energia.

• **Treinamento Ninja**: através de meditação profunda, Jago consegue fazer um carro cair na cabeça de seus inimigos. A menos que seu mestre de artes marciais tenha sido o Pernalonga, não vemos por que um ninja deveria aprender a fazer isso.

• **Um dia o veremos de novo?** Talvez. Sempre existe lugar em nossa sociedade para ninjas gabaritados em espancar lobisomens, velociraptors e robôs, não importa o quanto isso seja ridículo.

MAI SHIRANUI (FATAL FURY)

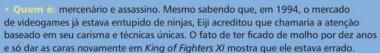
• **Quem é:** ninja residente da série *Fatal Fury* e principal gostosa da SNK. Se precisa de mais informações para saber quem ela é, estamos certos de que você pegou a revista errada na banca e deveria estar lendo uma sobre crochê.

• **Missão:** fazer milhares de adolescentes "cheios de energia" gastarem fortunas em fichas só para verem seus dotes naturais balançando ao fim de uma luta. Missão cumprida!

• **Treinamento Ninja:** falando sério, as mulheres ninjas da vida real eram treinadas para usar seus charmes femininos e seduzirem seus alvos, para que estes abrissem a guarda e pudessem ser eliminados com mais facilidade. Uma vez que Mai exibe o corpo quase tanto quanto uma atriz pornô, podemos afirmar que ela é a ninja mais realistas dos games.

• **Um dia a veremos de novo?** Temos Mai Shiranui para tudo quanto é lado, em jogos, desenhos, pôsteres, brinquedos, eventos e tudo mais que pudermos imaginar, Mai Shiranui é a ninja mais famosa do mundo.

EIJI KISARAGI (ART OF FIGHTING 2)

• **Quem é:** mercenário e assassino. Mesmo sabendo que, em 1994, o mercado de videogames já estava entupido de ninjas, Eiji acreditou que chamaria a atenção baseado em seu carisma e técnicas únicas. O fato de ter ficado de molho por dez anos e só dar as caras novamente em *King of Fighters XI* mostra que ele estava errado.

• **Missão:** acabar com a família Sakazaki. Seu clã possui uma inimizade de longa data com o clã de Takuma e seu estilo de luta, o karatê Kyokugen.

• **Treinamento Ninja:** Eiji é muito veloz e pode criar lâminas de pura energia. Habilidades que impressionariam muito mais se ele não tivesse apanhado de um japonês fresco e ruivo no final de *King of Fighters 95*.

• **Um dia o veremos de novo?** Claro. Talvez tenhamos que esperar mais dez anos para isso, mas uma hora ele volta.

KEGATSURA, FALCON, KONGOH, KURENAI, BYAKKI & OKUNI (SENGOKU 3)

• **Quem são:** um grupo de ninjas de diversas nacionalidades que reúne todos os estereótipos possíveis do gênero. Aqui, temos desde um ninja espanhol até um ninja imenso que usa porrete.

• **Missão:** salvar o mundo de uma invasão de demônios e monstros vindos do Japão feudal. Reconhecemos que uma situação dessas só pode ser encarada como uma emergência, mas recrutar uma equipe só de ninjas para o serviço é uma tremenda covardia.

• **Treinamento Ninja:** Kegatsura é irado, Falcon é estiloso, Kongoh é macho paca, Kurenai é uma graça, Byakki é misterioso e Okuni tem um decote maior que o de Mai Shiranui. Esta é a equipe ninja mais bem treinada de todos os tempos, temos certeza.

• **Um dia os veremos de novo?** Dificilmente. Não existe desgraça o bastante no mundo para reunir estes ninjas tão fantásticos novamente.

GALFORD & HATTORI HANZO (SAMURAI SHODOWN)

• **Quem são:** ninjas com técnicas praticamente idênticas e que, por algum motivo inexplicável, utilizam arremessos de luta livre.

• **Missão:** Galford quer usar suas habilidades em nome da justiça e igualdade, ao mesmo tempo que tenta impressionar Nakoruru com o seu talento natural de causar concussões em outras pessoas.

Hanzo quer salvar seu filho, que foi possuído pelo espírito de Amakusa e se tornou o chefão final do jogo. Acreditamos que ele também tem um trabalho enorme tentando convencer todos que Amakusa é um homem afetado e não uma mulher histérica... embora não vejamos muita diferença entre os dois exemplos.

• **Treinamento Ninja:** Hanzo domina inúmeras técnicas ninjas milenares, como se teletransportar e fazer fogo brotar do chão. Galford domina a milenar técnica ocidental de treinar um cachorro para ser bravo e assustar os outros para bancar o machão enquanto o bicho faz todo o trabalho pesado.

• **Um dia os veremos de novo?** Claro. Um novo game com os dois deve estar pipocando em breve, pois o mundo não cansa de ninjas que passam o tempo batendo em espadachins francesas ou japonesinhas naturalistas.

NINJAS DE SEGUNDA CATEGORIA

Claro, nem todos os ninjas existentes são legais. Toda profissão tem bons e maus profissionais, e não poderia ser diferente com esta classe trabalhista. Assim sendo, eis aqui alguns guerreiros que provavelmente colaram no ENEM do Ninjitsu e, como resultado, nunca obtiveram a notoriedade de seus colegas.

HANZO E FUMMA (WORLD HEROES)

À primeira vista eles parecem legais, mas uma segunda olhada mostra que são clones vagabundos e muito coloridos de Ryu e Ken, o que tira toda a poesia de serem ninjas.

Fumma ainda participou de *Aggressors of Dark Combat*, onde enfrentou loirinhas colegiais e jogadores de basquete; oponentes indignos de um ninja e que removeram o pouco de honra que ainda lhe restava.

JOE, RYU E RAYAR (NINJA COMMANDO)

O trio não enfia porradas como ninjas típicos, mas fazem como os heróis de *Ikari Warriors* e avançam disparando munição infinita, como se estivessem em um filme do Braddock. Isso nos faz crer que eles são, na verdade, três militares fantasiados de ninjas só para ganhar vantagem psicológica.

JACK E RYU (LITTLE NINJA BROTHERS)

O ponto máximo da fama destes dois foi quando a rede de locadoras Progames os usou como mascotes. Bons tempos da Progames, o Fabão trabalhou lá... e bons tempos também aqueles em que uma loja podia usar personagens alheios sem pagar direitos autorais.

BLACK MANTA (WRATH OF THE BLACK MANTA)

A ideia original por trás deste jogo é que ele seria estrelado pelo supervilão Manta Negra (Black Manta) e o chefe final seria seu arqui-inimigo, Aquaman. Isto não aconteceu por causa de problemas com direitos autorais. O pior é saber que alguém achou esta cretinice uma boa ideia.

SAIZO HATTORI (POWER INSTINCT)

Tudo bem que Saizo tem aparência imponente e respeitável, mas entre seus rivais estão uma velha beijoqueira, um menino gordo que veste apenas um avental e uma mulher mais musculosa que o Vitor Belford. É difícil levar um ninja a sério com inimigos assim.

SHADOW YAMOTO (ETERNAL CHAMPIONS)

O auge da carreira de Shadow foi usar um sexy vestido chinês enquanto era morta das maneiras mais horríveis que alguém possa imaginar. Tudo bem que é uma profissão violenta e um ninja pode morrer a qualquer momento, mas ser lembrado apenas por isso é a mesma coisa que Sidney Magal ter toda sua carreira ignorada e ser lembrado somente pela sua breguice sem limites... que é exatamente o que acontece.

JOE E HAYABUSA (NINJA COMBAT)

Ninja Combat foi lançado na década de 1990, auge da fama das séries *Shinobi* e *Ninja Gaiden*... e os protagonistas aqui se chamam Joe e Hayabusa?

Ah, fala sério! A SNK não estava nem se esforçando para ser criativa!

YATTARO, SUKASHI E PURURUN (KYATTO NINDEN TEYANDEE)

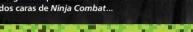
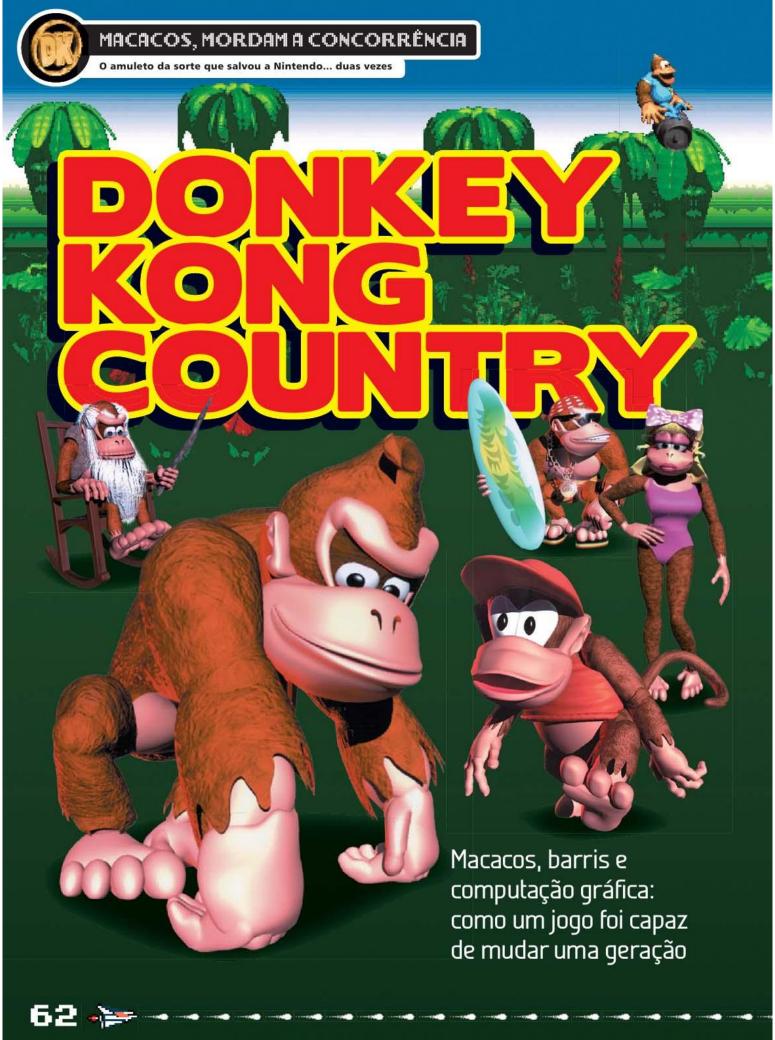
Os gatinhos ninjas combatiam o mal com eficácia. O problema é que seu desenho era chamado de *Samurai Pizza Cats* e a dúvida sobre eles serem ninjas, samurais ou entregadores de pizzas era suficiente para causar úlceras.

NINJA (WAY OF THE WARRIOR)

O cara é um ninja... que se chama "Ninja". E a gente aqui reclamando da falta de criatividade dos caras de *Ninja Combat*...

DONKEY KONG COUNTRY

Macacos, barris e computação gráfica: como um jogo foi capaz de mudar uma geração

Texto: Alexei Barros

Nós acreditamos que o uso de computadores para modelar gráficos vai revolucionar o modo com que os jogos serão feitos no futuro, e *Donkey Kong Country* é apenas o começo". Registrado no manual de instruções, o comentário ilustra o vanguardismo da Rare com uma obra que definiu o console de maior vendagem na geração 16-bit. À parte o portento estrondoso, *Donkey Kong Country* hoje é tachado de obsoleto pelo visual dito plastificado e superestimado. Ante a polaridade de opiniões, fica a pergunta: é merecida a reputação de *DKC*? E das duas continuações?

TRANSIÇÃO PREMATURA

Antes da resposta, a conjuntura da época precisa ser remontada. Uma era marcada por mascotes e pela concorrência entre Mega Drive e Super Nintendo no mercado ocidental – no Japão, existia um terceiro elemento nesta disputa, o TurboGrafx-16 (PC Engine). Nos EUA, o console da Sega levava vantagem com uma campanha de marketing que procurava afastar a imagem pueril dos videogames, e a despudorada versão sem cortes de *Mortal Kombat*, que vendeu mais do que a adaptação de SNES, em que o suor substituía o sangue, representava o triunfo da maturidade do Mega Drive. Para fazer frente ao add-on TurboGrafx-CD (PC Engine CD-ROM²), a Sega lançou o periférico Sega CD (Mega-CD). Não se deu por satisfeita e, para estender a vida útil do console, colocou nas lojas outro periférico, o Sega 32X.

Além disso, observava-se uma tentativa precipitada de acelerar o advento da próxima geração. O 3DO estava disponível desde setembro de 1993. A Atari colocou o Jaguar à venda em novembro de 1993, promovendo-o como o primeiro sistema 64bit, e no Japão, os 32-bit sobrevinham com o Sega

Os gráficos de DKC pareciam ter sido roubados do futuro

BANANA A PREÇO DE OURO

Você só pode jogar cinco minutos e, quando o tempo acaba, o jogo trava. O preço: pelo menos US$500. Com 2.500 unidades fabricadas, *Donkey Kong Country: Competition Cartridge* é uma versão especial e bastante rara que foi usada nas competições PowerFest 94, durante a fase final realizada semanas antes do lançamento nos EUA, e na etapa qualificatória do Blockbuster World Video Game Championship II, que envolveu mais de 300.000 pessoas em preliminares ocorridas no Brasil, Argentina, Chile, Venezuela, México, EUA, Canadá, Reino Unido, Austrália e Nova Zelândia, em junho e julho de 1995. As cópias que circulam atualmente entre os colecionadores foram adquiridas após o término dos torneios, uma vez que os cartuchos foram vendidos por US$35 dólares no catálogo de assinantes da revista Nintendo Power.

Quanto ao jogo, não há tela-título, tampouco mapa-múndi. Assim que se completa uma fase, começa a outra. O guia da Gamepro informava que havia oito estágios no total, mas graças a um truque foram descobertas mais três, totalizando 11, nessa ordem: Jungle Hijinx, Reptile Rumble, Ropey Rampage, Coral Capers, Winky's Walkway, Bouncy Bananza, Orang-Utan Gang, Snow Barrel Blast, Slipslide Ride, Ice Age Alley e Croctopus Chase. Chegando ao fim desta sequência, a imagem congela. Mas com muito esforço e sofrimento, você conseguirá chegar no início da Snow Barrel Blast. Conforme sinalizado na tela, o objetivo da competição era acumular o máximo possível de pontos em cinco minutos. A embalagem dizia que os profissionais da Nintendo conseguiram a marca de 3.641 pontos. No YouTube, o recorde foi superado: http://bit.ly/4AiODB.

É comum crer que este macacão seja Cranky em sua juventude rebelde, mas há controvérsias

Mudanças climáticas radicais. Isso derrubou muitos queixos

Saturn em novembro de 1994 e o PlayStation em dezembro daquele ano.

Com todo o olhar direcionado para os CDs, os add-ons e os 32 e 64-bit, parecia consenso que os cartuchos já alcançaram o limite. Eis que dois irmãos britânicos introduziram uma tecnologia que mudou o panorama a favor da Nintendo, minando o sucesso de sistemas teoricamente mais avançados. Isto posto, é preciso voltar à geração pregressa para compreender como a trajetória desses irmãos se confunde com a própria história da Nintendo.

O ULTIMATO DA RARE

Tim e Chris Stamper ingressaram na indústria em 1983 com a marca Ultimate Play The Game. Computadores domésticos, especialmente o ZX Spectrum da Sinclair, eram o alvo dos jogos do estúdio. Em pouco tempo, a dupla se consagrou com clássicos na Europa como *Underwurlde*, *Sabrewulf*, *Lunar Jetman*, *Knight Lore* e *Alien 8*. Com o declínio da popularidade do sistema em 1986, o sócio da dupla, Joel Hochberg, viu potencial da desenvolvedora no mercado japonês, e apresentou uma plataforma lançada há pouco: o Famicom. Interessada, a dupla solicitou a Minoru Arakawa se poderia suportar o NES e o então presidente da Nintendo of America desdenhou o pedido – na época muitas eram as restrições para as third-parthies.

Chris não desistiu. Após uma tentativa fracassada de conseguir as especificações técnicas do aparelho, desmontou um Famicom e descobriu as informações por conta própria. O conhecimento avançado de hardware deu o ensejo para que desvendasse atalhos da plataforma, que resultaram posteriormente em uma vantagem sobre outras softhouses. A dupla fez uma demonstração e a apresentou a Arakawa, que desta vez autorizou que desenvolvessem para o NES. Já com a marca Rare, mostrava que sabia otimizar as capacidades de um console, o que ficou explícito nos gráficos avançados de *Battletoads*. Esbanjando alta qualidade técnica, a Rare foi uma das mais prolíficas do NES, lançando cerca de 60 jogos, além de títulos para Master System, Mega Drive, Game Gear e Game Boy. Para o Super Nintendo, criou a continuação *Battletoads in Battlemaniacs* e o crossover *Battletoads & Double Dragon*. Não poderia ficar só nisso.

Cranky, o caduco de plantão

Mostrando uma dose incomensurável de ambição, Chris Stamper sugeriu que a empresa engendrasse uma nova ferramenta de desenvolvimento que pudesse distinguir a Rare. Pensando nisso, os irmãos suspenderam temporariamente a confecção de jogos e compraram as suntuosas estações gráficas Silicon Graphics, que, entre outras proezas, produziram o metal líquido do androide T-1000 em *O Exterminador do Futuro 2* e deram vida aos dinossauros virtuais de *Jurassic Park*, filmes que abocanharam o Oscar de melhores efeitos visuais em 1992 e 1994. Caso o alto investimento não desse retorno, a Rare corria o risco de falir.

DONKEY KONG À FRANCESA

Fez sucesso, vira série de televisão. Foi assim na década de 1990, e *Donkey Kong Country* não fugiu à regra com 40 episódios produzidos em computação gráfica. A animação não proveio da Inglaterra, Japão ou até EUA, como se poderia imaginar, e sim da França e Canadá, países dos estúdios France 2 e Nelvana. Com o nome *La Planète Donkey Kong*, estreou primeiro na França em 1996, e veio a passar nos EUA de 1998 a 2000. No Brasil, chegou a ser transmitido na TV aberta pela Rede Record e na fechada pela Fox Kids (a atual Disney XD). King K. Rool é o antagonista, e Donkey Kong dispõe do coco mágico Crystal Coconut, que permite atrair pencas de bananas mágicas capazes de aumentar a força.

De piratas a soldados, haviam jacarés para todos os gostos entre os inimigos

Depois de trabalharem em uma demonstração de um jogo de boxe, os irmãos convidaram Genyo Takeda (responsável pelo controle do Nintendo 64) para visitar a Rare e ver a capacidade dos SGI utilizando como base a resolução máxima do Super Nintendo. Impressionado com o que viu, Takeda questionou de que maneira aqueles gráficos apareceriam no SNES. O trabalho de conversão adotava um método avançado.

Expressões herdadas de Battletoads

Com uma grande contagem de polígonos, os modelos eram feitos em três dimensões, e a computação gráfica transformada em sprites para o SNES por meio da técnica Advanced Computer Modelling. Ao observar o resultado na tela, Takeda tentou procurar algum computador debaixo da mesa, porque não acreditava que o Super Nintendo estava gerando tais gráficos.

Takeda transmitiu a novidade para o presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi. A Big N adquiriu 25% da Rare, e financiou o desenvolvimento de jogos. Logo Yamauchi propôs ao estúdio que a estreia da parceria fosse estrelada por um dos personagens principais da Nintendo. Tim Stamper sugeriu que fosse o Donkey Kong, que estava no ostracismo desde 1984, e havia aparecido no interregno de uma década como um dos pilotos selecionáveis de *Super Mario Kart*. A sugestão foi acatada para que o símio tomasse um rumo diferente do arcade. Shigeru Miyamoto enviou esboços do visual repaginado de Donkey Kong à Inglaterra, adicionando a gravata vermelha que se tornaria a marca registrada. A Rare definiu a aparência e criou a maior parte da trupe de personagens, incluindo o serelepe chimpanzé de boné vermelho, Diddy Kong.

REVOLUÇÃO NA SELVA

O início de *Donkey Kong Country* é uma síntese da transformação do velho para o novo. O logo da Rare surge em wireframe e se materializa – de forma semelhante aos sapos de *Battletoads in Battlemaniacs* –, e aparece a marca da Nintendo. Um símio ancião de longas barbas e bengala toca na vitrola o familiar tema de *Donkey Kong* para NES. Subitamente, despenca na cabeça dele um gorila ouvindo a mesma música em versão renovada em um potente aparelho de som. O idoso lança um barril explosivo e o novo Donkey fica de queixo caído e olhos esbugalhados – como os batráquios de *Battletoads* –, dando lugar à tela-título.

Na primeira repetição da animação, um rolo compressor percorre a imagem. Uma cena que metaforiza o esmagamento da concorrência.

Fase após fase do total de 40, percebia-se a simplicidade da mecânica de jogo, pois não havia os engenhosos power-ups de um *Super Metroid* ou as mil e uma possibilidades de voo de um *Super Mario World*. Segue a espinha dorsal do primeiro *Super Mario Bros.*, com estágios divididos em mundos. A diferença é que mesmo jogando no single-player os dois personagens permaneciam na tela. Quando um morria, o outro seguia do exato ponto. Se estivesse sozinho, perdia uma vida e ao quebrar um barril DK era possível trazer o companheiro de volta. Donkey Kong é lento e pesadão, por isso abate adversários mais fortes ao pular neles. É dotado da habilidade de bater com as palmas no chão para desenterrar bananas e itens. Diddy, por sua vez, é bem mais rápido e ágil.

Não fica só no básico da plataforma – evitar os buracos, escapar dos inimigos, coletar itens (bananas, as letras KONG e balões)

SONIC E EARTHWORM JIM?

Era 16-bit: mascotes em alta, figuras icônicas que transcendem barreiras. O final de *Donkey Kong Country 2* talvez seja o melhor da trilogia por duas referências especialmente incríveis. Mario, Yoshi e Link aparecem no pódio. Nada espantoso para um jogo publicado pela Nintendo. Todavia, há itens estranhos nessa cena: familiares sapatilhas vermelhas de um certo ouriço do console concorrente e uma pistola de uma minhoca antropomórfica estão ao lado de uma lata de lixo, o nível mais baixo do ranking.

JARDIM ZOOLÓGICO

Rambi the Rhinoceros

Aparições: DKC, DKC2, DKL e DKL2

O corpulento rinoceronte oferece a primeira montaria logo no estágio inicial, e o seu afiado chifre permite quebrar paredes e barreiras para encontrar passagens secretas e estágios bônus. As vespas Zinger (as amarelas, não as vermelhas imbatíveis) e os porcos-espinhos Spiny podem ser superados se estiver a bordo dele. Em *DKC2*, Rambi tem a habilidade de carregar o ataque ficando parado para destruir obstáculos e inimigos sem precisar pegar velocidade.

Enguarde the Swordfish

Aparições: DKC, DKC2, DKC3, DKL2 e DKL3

O peixe-espada é o aliado indispensável nas fases aquáticas, em especial para deter os tubarões Chomps e Chomps Jr. Como o Rino, em *DKC2* ganhou a habilidade de carregar ataques, o que é útil para passar ileso por uma fileira de inimigos. No terceiro jogo, você há de se lembrar que o Enguarde luta contra o chefe Barbos, o ouriço-do-mar gigante.

Winky the Frog

Aparição: DKC

O sapo Winky é controlado em quatro fases do primeiro *Donkey Kong Country*, e nada mais do que isso, assumindo o posto de animal que menos apareceu na trilogia. Útil para matar inimigos que Diddy e Donkey não conseguiriam, mais ainda para pular grandes distâncias.

Squawks the Parrot

Aparições: DKC, DKC2, DKC3, DKL, DKL2 e DKL3

A estreia do papagaio foi modesta, servindo para segurar uma lanterna nas grutas obscuras de Torchlight Trouble. Nas sequências, adquiriu uma importância maior ao cuspir ovos nos inimigos e a carregá-los pelos ares. Como no combate contra o chefe King Zing, é controlado sozinho, se movimenta com maior facilidade.

Expresso the Ostrich

Aparições: DKC e DKL

Calçando um tênis branco com detalhes alaranjados, o avestruz Expresso é tão rápido, mas tão rápido que chega a ser estabanado. Consegue planar no ar, só que longe da mesma precisão que viria ter o cabelo da Dixie. Foi visto no primeiro, em *DKL*, e nunca mais.

Rattly the Rattlesnake

Aparição: DKC2 e DKL2

A capacidade de pulo da cobra é invejável. Quando carregado, o salto pode alcançar pontos onde você nem sonharia. A fase mais lembrada com Rattly é a Rattle Battle, aquela de fundo verde.

Squitter the Spider

Aparições: DKC2, DKC3, DKL2 e DKL3

A aranha de oito pernas (e tênis vermelhos em cada uma das extremidades) é um dos companheiros mais versáteis pela habilidade de disparar e afixar teias no ar, o que permite atingir áreas antes inalcançáveis. Isso compensa a fraqueza de não poder pular em cima dos rivais.

Clapper the Seal

Aparição: DKC2 e DKL2

A foca não se move como os outros animais, mas possui a capacidade de resfriar a água pelando de Lava Lagoon ou de congelá-la em Clapper's Cavern.

Glimmer the Anglerfish

Aparição: DKC2

O peixe que leva na cabeça um sistema de iluminação desempenha a mesma função do Squawks em DKC, só que debaixo d'água, no estágio Glimmer's Galleon.

Flapper the Parrot

Aparições: DKC2 e DKL2

É praticamente um Squawks azulado que não cospe ovos e se faz presente no nível Parrot Chute Panic, em que o papagaio auxilia os macacos na tarefa de descer pela colmeia vagarosamente.

Expresso II

Aparição: DKC2

Cranky Kong solicita que Diddy e Dixie coletem penas douradas para que Expresso II, exclusivo do remake lançado para o Game Boy Advance, possa crescer e disputar o minigame Expresso Racing. Esse nasceu para as pistas.

Ellie the Elephant

Aparição: DKC3 e DKL3

A elefanta (sim, é uma garota) ocupou a vaga de Rambi no que se refere ao maior animal que serve de montaria. A vantagem de Ellie é poder sorver a água e cuspir em inimigos, e, em certas fases, também aspira ar para pegar e arremessar barris. O único problema é que Ellie tem medo de ratos.

Parry the Parallel Bird

Aparição: DKC3

Do alto, Parry imita os movimentos dos macacos para coletar itens que estejam fora do alcance. A dificuldade é desviar das vespas, e evitar que se machuque também. Caso conseguisse chegar ao determinado ponto, um bônus estava à sua espera.

Quawks the Parrot

Aparição: DKC3

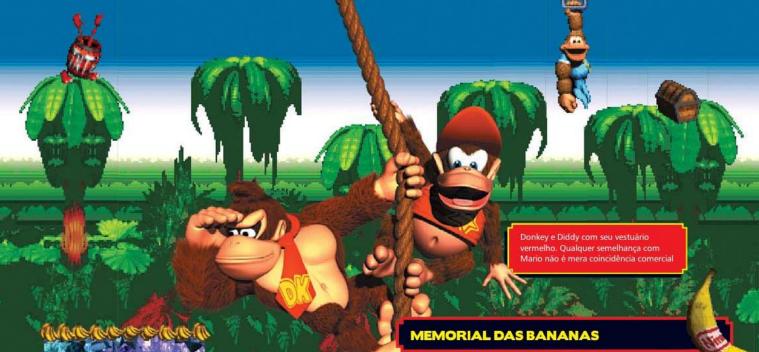
A exemplo do Flapper, não cospe ovos. A habilidade deste papagaio roxo é agarrar barris e soltá-los nas cabeças dos adversários, como acontece nas cavernas de Buzzer Barrage e nos canos de Low-G Labyrinth.

Banana Bird

Aparição: DKC3

Os pássaros-banana são aqueles que vivem aprisionados nas cavernas e são soltos apenas quando o jogador acerta a sequência de botões.

Donkey e Diddy com seu vestuário vermelho. Qualquer semelhança com Mario não é mera coincidência comercial

Mundo do gelo!!! Argh!!!

e encontrar o fim do nível. Pisando em pneus enterrados no chão (nem sempre, mas às vezes são encontrados soltos e podem ser empurrados), o salto é aumentado. Agarrar-se nas cordas exigia precisão cirúrgica, e o mesmo se aplica aos barris que alternavam as direções do lançamento de macacos. Os dois podiam se equilibrar em barris de aço que mais parecem botijões para passar por uma sequência de rivais. Com diferentes propriedades, os animais facilitavam a tarefa de acordo com a circunstância, oferecendo uma montaria no estilo do Yoshi, se bem que em determinadas vezes até atrapalhavam. Para completar, passagens através dos mares e em apreensivas trilhas de uma mina a bordo de um carrinho. O design das fases era resultado de um processo artesanal: com desenhos feitos à mão pelo diretor Tim Stamper, os blocos de notas ficavam alinhados para visualizar o percurso completo.

Mas, definitivamente, o brilho de *DKC* estava nos gráficos. E que gráficos! Nunca se viram em um jogo águas tão cristalinas, florestas tão exuberantes, cavernas de cristais de gelo tão reluzentes, montanhas tão colossais. As texturas eram escaneadas a partir de objetos reais, como galhos de madeira para as árvores e uma pá para o metal enferrujado. Tratava-se de ambientes realistas maravilhosamente reproduzidos, com múltiplas camadas de fundo que proporcionavam sensação de profundidade ímpar. O horizonte se estendia em uma paisagem sem fim, e os efeitos climáticos e as mudanças de tempo durante as fases deixavam os cenários estupendos.

É fato que as alterações só aconteciam quando atingia

Detalhes em cada centímetro

determinados locais. Logo no primeiro nível, Jungle Hijinxs, a aventura começava de dia e terminava ao entardecer. Ropey Rampage dava continuidade e se passava à noite, com os clarões das trovoadas interrompendo a escuridão. No final, a chuva cessava e voltava o Sol. Nada, porém, chega perto do chofre causado pela décima sétima fase, Snow Barrel Blast. A nevasca branda do início se transforma no checkpoint em uma tempestade de neve que prejudica a visão, à medida que se tentava apontar corretamente as direções dos barris numa sequência quase interminável. Ao final de cada mundo, surgia o desafio de superar o chefe, sempre uma versão agigantada de um inimigo comum, na missão de resgatar de King K. Rool as pencas de bananas roubadas da caverna sob a casa dos macacos em Donkey Kong Island.

Além dos ambientes orgânicos, *DKC* apresentava locais alternativos,

MEMORIAL DAS BANANAS

Se você procurar no YouTube, há uma infinidade de comerciais das diferentes versões de *Donkey Kong Country* (os reclames do GBA mostravam um rinoceronte pulando um precipício (http://bit.ly/4t2CNo) e um gorila dispersando um cardume (http://bit.ly/5HQ2aL) e produtos relacionados - que tal o milkshake japonês do *DKC*? (http://bit.ly/7hW38f) - produzidos em tantos países. De todos, dois são indispensáveis:

Making of: a imprensa e os assinantes da Nintendo Power receberam em 1994 um minidocumentário com os bastidores da Nintendo of America. Do pessoal da Rare, Tim Stamper foi brevemente entrevistado por telefone. E no final há o comercial com explícitas alfinetadas à Sega.

Veja: http://bit.ly/5FwXwk e http://bit.ly/7HKaFK

Gonçalves & Dolores: propaganda feita no Brasil com um pitoresco casal de macacos, cujo marido é viciado em *DKC*. Bons tempos da Playtronic.

Veja: http://bit.ly/5EchsK

SINFONIA DOS MACACOS

Até hoje, as músicas de *Donkey Kong Country* são veneradas. Não por menos, foram celebradas em quatro concertos de game music:

ORCHESTRAL GAME CONCERT 5 (1995)
A estreia musical de *DKC* aconteceu logo no ano posterior do lançamento do jogo, na última edição da série de concertos japonesa em performance da Kanagawa Philharmonic Orchestra. Apesar de intitulado "Water Music", o segmento arranjado e conduzido por Nobuo Kurita é um medley que abre e termina com a forte percussão de "DK Island Swing" (o mencionado tema da primeira fase que virou a música dos estágios bônus em DKC2), e é intervalado pela "Aquatic Ambiance" (dos estágios aquáticos), interpretada em aumento gradual de potência sonora. Ouça: http://bit.ly/6VYdv1

DAIRANTOU SMASH BROTHERS DX ORCHESTRA CONCERT (2002)
Como há um arranjo da "DK Island Swing" em *Super Smash Bros. Melee*, o tema foi arranjado por Shogo Sakai (compositor de *Mother 3*) para o concerto que abrangeu músicas do jogo do GameCube e, por consequência, de diversas séries da Nintendo. Executada pela New Japan Philharmonic, inclui o trecho minimalista do desfecho que foi omitido na versão do *OGC5*, e também faz uso constante da percussão. Ouça: http://bit.ly/5YYNUd

GAMES IN CONCERT 3 (2008)
Fruto da sociedade entre o site Gamer.nl e a NCRV Radio, a série de concertos holandesa teve na terceira edição, realizada na cidade de Utrecht, uma referência a *Donkey Kong Country* que corresponde também ao jogo original. Isso porque a "Theme" (tocada na vitrola pelo rabugento Cranky Kong na abertura) é uma variação do tema da tela-título, assinado por Yukio Kaneoka, que foi implementado na versão de *Donkey Kong* para NES. O número é baseado na melodia diminuta, o que exigiu criatividade nas diferentes interpretações ao longo da peça, com participações de coral, violinos e solo de saxofone. Veja: http://bit.ly/4Di5yA

como as ruínas antigas de Millstone Mayhem, as vilas nos altos das árvores de Tree Top Town (não seria de estranhar se surgisse um Ewok direto de *Guerra nas Estrelas*) e as fábricas poluentes de Oil Drum Alley ou com sérios problemas de iluminação de Blackout Basement. Ao longo do jogo, as temáticas se repetiam com breves variações: as águas podiam ser límpidas (Coral Capers), quase congeladas (Croctopus Chase) ou contaminadas (Poison Pond). Impossível falar delas sem mencionar a trilha sonora.

A Nintendo poderia utilizar os compositores japoneses da empresa, ainda que fosse uma produção externa, como aconteceria futuramente com *Metroid Prime*, do estúdio americano Retro Studios. De fato, David Wise, autor da maioria das trilhas da Rare para NES, imaginava que isso aconteceria, mas a demonstração que fez agradou sobremaneira, e acabou virando a "DK Island Swing", o tema da primeira fase que ombreia com as melhores melodias da Nintendo. Mais orgulhoso ainda Wise ficou com a "Aquatic Ambiance", uma atmosférica faixa new age dos estágios debaixo d'água. Tão boa que fazia parar tudo para contemplá-la, a música continuava tocando mesmo quando o jogo ficava pausado. O mérito da trilha deve ser compartilhado com mais duas pessoas: Robin Beanland, autor de "Funky's Fugue" (tema do Funky's Flights), e Eveline Fischer, que assina "Simian Segue" (tema do mapa-múndi), "Candy's Love Song" (tema do Candy's Save Point), "Voices of the Temple" (dos templos de Millstone Mayhem e Temple Tempest), "Forest Frenzy" (das florestas de Vulture Culture e Forest Frenzy), "Tree Top Rock" (das casas nos altos das árvores de Tree Top Town e Rope Bridge Rumble), "Northern Hemispheres" (das nevascas de Snow Barrel Blast e Ice Age Alley) e, finalmente, "Ice Cave Chant" (da caverna de gelo de Slipslide Ride).

Olha o barril! Aeeee!! \o/ \o/ \o/

Carona grátis? Ohhh yaaaa!!!

Como em 1981, quando o sucesso do arcade *Donkey Kong* nos EUA salvou a Nintendo da derrocada, o macacão mais uma vez causava uma reviravolta no mercado de videogames. Em todo o mundo, *DKC* acumulou 9,3 milhões de unidades, o que o elevou ao posto de segundo jogo mais vendido do SNES, ficando atrás dos 20,71 milhões de *Super Mario World*. Foi o fator determinante para consagrar a vitória simbólica do Super Nintendo na geração 16-bit sob

Os pôsteres de *DKC* representam o espírito de aventura e parceria da série

FAMÍLIA KONG

Cranky Kong
Estreia: Donkey Kong Country
Acredita-se que o velhinho Cranky seja o Donkey Kong que capturou a Pauline e lutava contra o Jumpman em sua juventude. O problema é que, em *DKC*, ele é referido como avô do Donkey Kong de gravata vermelha, mas em *Donkey Kong 64* é mencionado como pai, o que por dedução nos faria acreditar que o Donkey Kong atual é, na verdade, o Donkey Kong Jr. Entendeu? Nós também não.

Candy Kong
Estreia: Donkey Kong Country
A namorada de Donkey Kong apareceu no primeiro para salvar o progresso. Nas continuações do SNES, são só pequenas aparições secundárias.

Swanky Kong
Estreia: Donkey Kong Country 2
Seja o apresentador do Swanky's Bonus Bonanza em *DKC2* ou dono do Swanky's Sideshow de *DKC2*, o macaco dará prêmios valiosos para você.

Funky Kong
Estreia: Donkey Kong Country
O dono da Funky's Flights e Funky's Flights II concede a possibilidade de voltar aos mundos já visitados para pegar os itens especiais. Em *DKC3*, constrói novos veículos com os itens coletados por Dixie e Kiddy na Funky's Rentals. Seus temas musicais combinam com seu pique esportista. Ohhhh yaaaaa!!!

Wrinkly Kong
Estreia: Donkey Kong Country 2
Esposa de Cranky Kong, é ela quem salva o jogo no Kong Kollege em *DKC2*. Aparentemente professora aposentada em *DKC3*, Wrinkly também grava o avanço em *DKC64* na Wrinkly's Save Cave, que possui um Nintendo 64 equipado com *Super Mario 64* – até se escuta a música do castelo.

o Mega Drive, sem usar add-ons, nem CDs, tudo em um cartucho de 32-megabit, dispensando até mesmo os chips especiais. Também sem adotar a política dos jogos adultos da Sega – que aconteceria no final da vida útil do Nintendo 64 e durante o GameCube –, somente com gráficos à frente de sua época. *DKC* se mostrava mais bonito que muitos títulos do 3DO e Jaguar, e fez com que o interesse pelos novos consoles diminuísse. Um feito e tanto para um jogo que costuma ser contestado hoje em

Segredos por todas as partes

dia, incluindo o criador original do personagem. "*Donkey Kong Country* prova que os jogadores admitem uma jogabilidade medíocre se os gráficos forem bons", disse Shigeru Miyamoto no livro The Ultimate History of Video Games de Steven L. Kent. Pouco depois de ter feito a afirmação, Miyamoto-san pediu desculpas porque ficou irritado à época ao ser pressionado pela Nintendo para fazer *Yoshi's Island* com a técnica ACM. Está perdoado, mestre Miya, afinal, medíocre é um adjetivo forte, seja qual for o quesito para um jogo paradigmático.

MACACOS AO MAR

Mesmo quem cultua o primeiro *DKC* deve reconhecer que a aventura é diminuta, sobretudo porque os pontos críticos de desafio são poucos. Na sequência que surgiu naturalmente um ano depois, não só o tamanho de jogo foi aumentado, como a Rare atingiu o pináculo da inspiração no design dos estágios e na criatividade das temáticas.

De 40 do predecessor, o número aumentou para 45, sendo que cinco são do mundo secreto Lost World, o qual para cada um você devia pagar 15 das moedas Kremkoins ao guardião Klubba. O convés do barco é um dos modelos de nível mais recorrentes, isso porque Kaptain K. Rool, agora bancando o pirata, raptou Donkey Kong. Diddy vai salvá-lo na companhia da namorada Dixie. Dixie não é rápida como Diddy, mas é mais veloz que Donkey Kong. Sua principal virtude é usar o rabo-de-cavalo para girar e amortecer a queda, o que dá a liberdade de acessar locais longínquos. Como novidade, foi implementada a opção de arremessar o companheiro em busca de itens especiais ou barris. Os bônus são apresentados com um objetivo mais claro, e no final de cada estágio há um alvo que concede um item especial diferente

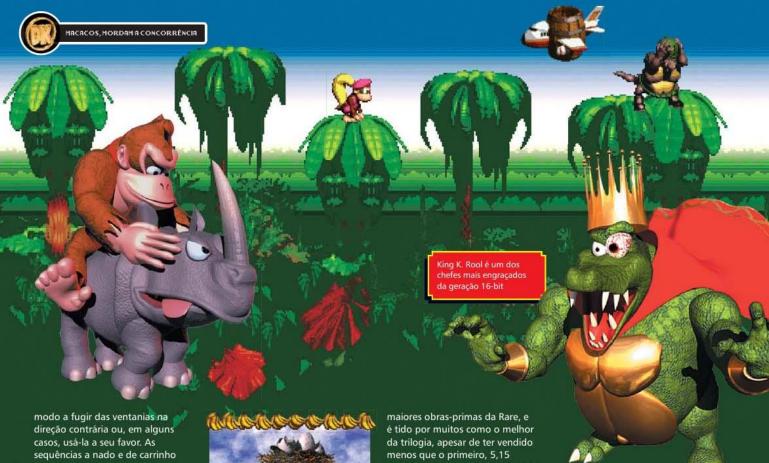
E o capitalismo entra na série...

de acordo com o momento em que você o acerta – o pulo precisa ser de grande distância. Entre os colecionáveis, debutam as moedas DK, que depois revelam o seu ranking na competição Video Game Hero (confira o box para ver as alusões). Os animais passaram a contar com a opção de carregar os ataques ou os pulos (veja mais detalhadamente na galeria), e em muitas fases os personagens se transformam neles ao entrar em um barril correspondente.

As fases vulcânicas impressionavam pela lava incandescente. Pular nas cabeças de jacarés imunes ao calor era recorrente, e sensacional o conceito de Red-Hot Ride, em que se atravessa o mar de lava em balões suspensos pelo vapor expelido. Incrível imaginar que, em dado momento, o balão chega a manter dois macacos e um rinoceronte ao mesmo tempo. Os estágios palustres eram reproduzidos com uma vegetação própria, e a plantação servia como suporte para pular nas plataformas. Gusty Glade trazia um elemento que remete a *Super Turrican* (SNES, 1993), em que os saltos das plataformas devem ser feitos intermitentemente, de

KONG IN CONCERT

Todos os projetos do OverClocked ReMix costumam chamar a atenção no meio gamer, agora, com *Kong in Concert*, disponibilizado em 2004 com releituras alternativas das músicas do primeiro *DKC*, a comunidade teve um motivo especial para se orgulhar. O compositor David Wise contatou os arranjadores Jesse "Vigilante" Taub e Jordan "bLiNd" Aguirre para parabenizar pelas versões smooth jazz de "Aquatic Ambiance" e techno de "Funky's Fugue" intituladas, respectivamente, "Beneath the Surface" e "Aerofunknamics". Não acabou aí. Em março de 2010, o site lançou o *Serious Monkey Business*, correspondente ao *DK2*. Desta vez, o próprio Wise fez o arranjo "Re-Skewed (Donkey Kong Rescued)", em que ainda tocou sintetizador e contou com a participação de dois companheiros dos tempos de Rare: Grant Kirkhope (*Banjo-Kazooie*) na guitarra e Robin Beanland (*Conker's Bad Fur Day*) no saxofone. É possível baixar ambos os álbuns virtuais grátis em www.ocremix.org.

King K. Rool é um dos chefes mais engraçados da geração 16-bit

modo a fugir das ventanias na direção contrária ou, em alguns casos, usá-la a seu favor. As sequências a nado e de carrinho regressam com novidades. A primeira em níveis como a Glimmer's Galleon, às escuras. A outra na forma da genial Target Terror, que exigia pular em um barril para abrir a porta que permitia a passagem. O problema é que em dado momento uma das portas já estava aberta, e é difícil imaginar quem nunca a tenha fechado acidentalmente. E as colmeias, com o efeito do mel escorrendo pela tela? Dixie não resistia em provar o doce nas paredes besuntadas.

Os labirintos com arbustos espinhosos são um capítulo à parte. É a fórmula da Snow Barrel Blast elevada à última potência, e a precisão absoluta é uma exigência. Não raro, acontecia de, em vez de progredir, voltar ao começo, tamanha a complexidade. De novo, é uma obrigação falar da trilha. Desta vez sozinho, David Wise se mostrou ainda mais inspirado. A música desses estágios, "Stickerbush Symphony (Bramble Blast)", é psicodélica e hipnótica. Wise chegou a criar 16 variações do tema de morte do personagem de acordo com as fases. Você consegue se lembrar de todos?

"Vamos passear no parque, ô...

DKC2 costuma figurar entre as maiores obras-primas da Rare, e é tido por muitos como o melhor da trilogia, apesar de ter vendido menos que o primeiro, 5,15 milhões de unidades. Maior, ainda mais bonito, mais difícil, muito mais difícil, e extremamente criativo.

MANIA DE SEQUESTRO

O Nintendo 64 e alguns jogos já estavam à venda, mas não soou como exagero a terceira iteração de *Donkey Kong Country*, porque havia mais espaço para novidades. A principal diferença de *DKC3* em relação aos antecessores é a inserção de elementos típicos de RPG. Isso se exemplifica no veículo controlado por Dixie e o seu primo bebê Kiddy Kong (odiado por muitos, detestado por outros), que vão à procura dos desaparecidos Donkey e Diddy. Conforme os chefes são derrotados, são coletados apetrechos que podem ser acoplados ao meio de transporte com a ajuda do Funky Kong. Nesse meio tempo, é necessário conversar com os Brothers Bear para trocar itens. Fora das fases (48 no total), as cavernas escondiam as Banana Birds, que, para ser libertadas, testavam a sua memorização da sequência de sons correspondentes aos botões no estilo do brinquedo Genius. Para ganhar bananas e moedas, havia o minigame de tiro ao alvo do Swanky's Sideshow, para competir em três modalidades com o Cranky Kong. Dica: ele não gosta de perder. Mais novidades: o final de cada estágio era delimitado quando o personagem puxava a bandeira e as moedas DK eram conquistadas ao fazer com que um barril de aço pegasse de surpresa o Koin, sempre armado com um escudo.

As batalhas contra chefes são as mais caprichadas da série. O primeiro, o barril gigante Belcha, impressiona pelo tamanho. Bleak, o boneco de neve malvadão, é confrontado de forma diferente que os demais, com a visão por trás do personagem para atirar bolas de neve. O visual foi aprimorado ao extremo. As cachoeiras impressionam pelo efeito de transparência da queda d'água. Níveis em grutas e em ambientes externos com neve regressam do primeiro *DKC*,

DONKEY KONG COUNTRY 4?

Sim, sabemos que a Microsoft comprou a Rare da Nintendo em 2002, levando propriedades intelectuais como *Conker* e *Banjo* para o lado verde da força no Xbox 360. Ainda assim, perdura o vínculo entre as duas empresas nos portáteis Game Boy Advance e Nintendo DS graças à publicação da THQ. A trilogia *DKC* do GBA e *Diddy Kong Racing DS* foram publicados pela própria Nintendo. Porém, são adaptações, não jogos originais. Então por que a Rare não faz *Donkey Kong Country 4* para DS? Em resposta na seção de perguntas do site oficial, no dia 30 de agosto de 2007, a empresa informou que não há empecilho por parte da Microsoft, e que só depende da própria Nintendo. Aparentemente, a produtora não deseja que a Rare trabalhe em um novo *Donkey Kong*, visto que *Donkey Kong Coconut Crackers* e *Diddy Kong Pilot*, que estavam em desenvolvimento no ínterim da transição, viraram *It's Mr. Pants* e *Banjo-Pilot*.

BANANAS DESCASCADAS

Embora a série tenha potencial para mais episódios inéditos, a Rare e a Nintendo capitalizaram em torno da trilogia do SNES, relançando os três jogos para portáteis e Virtual Console. Não são cópias carbono, pois há elementos exclusivos.

1. Donkey Kong Land (GB, 1995)

Muitas vezes descrito erroneamente como versão para Game Boy do primeiro *DKC* – fato que ficaria confirmado com a verdadeira adaptação que chegaria cinco anos depois para GBC –, é uma espécie de continuação com 34 estágios novos (quatro de chefes) divididos em quatro mundos de temáticas tais como cavernas, florestas e os navios piratas, antecipando o mote principal de *DKC2*. A essência é a mesma, com as particularidades do Donkey Kong (ele não batuca no chão, todavia) e Diddy Kong, e as presenças dos animais Rambi e Expresso. Os dois símios não aparecem simultaneamente; quando um personagem morre, o outro é teletransportado para a ação. Se a coleta das letras KONG na série *DKC* são um bônus para ganhar vidas extras, aqui salvam o jogo, o que pode ser feito também ao completar um mundo.

2. Donkey Kong Land 2 (GB, 1996)

Para completar a confusão, *DKL2* lembra mais *DKC2* do que o antecessor portátil e o equivalente. Não o bastante para ser chamado de conversão. Diddy e Dixie são os protagonistas que precisam resgatar Donkey Kong do King K. Rool, mas a história foi sintetizada. A principal diferença são as fases, que tiveram design modificado e ordem diferente. Algumas foram substituídas (Haunted Hall deu lugar a Krazy Koaster e Castle Crush saiu em favor de Dungeon Danger), e os mundos Krem Quay e Crocodile Cauldron foram unificados, dando origem ao Krem Cauldron.

3. Donkey Kong Land III (GB, 1997)

Segue a relação com a versão principal: *DKLIII* é o correlativo de *DKC3*, não exatamente idêntico, pois as fases são diferentes e não há a interação entre Dixie e Dinky. Os animais estão presentes em peso. Ellie, Enguarde, Squawks e Squitter oferecem montaria para os primos. Como os predecessores, o cartucho é da cor amarela, em alusão a uma apetitosa banana. E o jogo é preto e branco, mas no Ocidente. No Japão, o jogo demorou três anos para ficar pronto e, em compensação, *Donkey Kong GB: Dinky Kong & Dixie Kong* foi lançado diretamente para o Game Boy Color. A tal versão colorida não saiu em inglês.

4. Donkey Kong Country (GBC, 2000)

A primeira versão portátil de *DKC* ficou fiel à original com as devidas adaptações: a paleta de cores foi minorada, efeito de paralaxe extirpado, área da tela apequenada e os efeitos sonoros simplificados. No mais, apresenta jogabilidade similar, sendo que os personagens não montam nos animais, e sim se transformam neles, o que viria a acontecer a partir do *DKC2* de SNES. Os minigames Funky Fishing, no qual se usam ganchos para pegar os Bitesizes e os Croctopus, e Crosshair Cranky, uma espécie de jogo de tiro, inclusive são compatíveis com o cabo link. Os Sticker Pads coletados durante a aventura e as letras do alfabeto decoradas com os personagens podiam ser impressos com a Game Boy Printer. Para completar, há um estágio inédito, Necky's Nutmare, totalizando 41.

5. Donkey Kong Country (GBA, 2003)

O Game Boy Advance herdou boa parte da fartura do SNES, e a trilogia *DKC* não poderia faltar. Gráficos e som readequados – visual mais claro e menos colorido, e músicas sem o mesmo peso das batidas –, e mais algumas facilidades: Funky's Jumbo Barrel, para visitar estágios antigos, estão disponíveis seja qual for o ponto do mapa e salvar é permitido a qualquer momento. E, diferentemente do original, há a informação se completou os desafios dos barris bônus e das letras KONG. Sobre os minigames, o Funky Fishing retorna do GBC e o Candy's Dance Studio, um jogo de ritmo, estreia. Na tela-título, ainda pode jogar os estágios já finalizados no modo DK Attack, que lembra o Competition Cartridge, com a diferença de que é possível ganhar segundos extras ao auferir itens numerados, e recebe um ranking de acordo com a pontuação adquirida. Aquela fase exclusiva do GBC... ficou exclusiva do GBC e foi omitida.

6. Donkey Kong Country 2 (GBA, 2004)

DKC2 não saiu para GBC, mas aportou no Game Boy Advance. Como o predecessor, ajustes técnicos foram necessários, porém o resultado ficou melhor. Além de uma série de alterações (aumento de moedas DK de 40 para 67, o novo chefe Kerozene com as baforadas flamejantes, o acesso livre para todos os níveis do mundo secreto Lost World seja qual for o ponto e por aí vai), foram implementados minigames, como o que envolve o Expresso II em uma corrida com outros avestruzes e o com o veículo Gyrocopter, que substitui o avião biplano Funky Barrel para visitar fases concluídas.

7. Donkey Kong Country 3 (GBA, 2005)

A não ser pela venda digital no Virtual Console, foi a última vez em que a Nintendo lançou um representante da trilogia *DKC*. A maior mudança está na trilha sonora, refeita por completo por David Wise, e não levemente modificada como nas versões portáteis anteriores. A Rare mostrou que não queria fazer uma simples adaptação ao acrescentar sete estágios inéditos no novo mundo Pacifica. A quantidade de pássaros aumentou para 20, em um total de cinco exclusivos. Estranhamente, não há o scrapbook dos dois antecessores do GBA que servia para colecionar fotos encontradas durante o jogo.

apresentando diferentes cenários, é claro. As fases nas fábricas, com as bolas de lava caindo na sua direção, e nas árvores ocas (como esquecer do serrote gigante de Ripsaw Rage?) estão entre as mais marcantes. Já que sempre se falou da trilha sonora, não se pode deixar de comentar. David Wise retorna mais uma vez ao posto de compositor, com o amparo de Eveline Fischer. Ainda que tenha músicas simpáticas, faltou uma obra-prima do nível de "Aquatic Ambiance" ou "Stickerbush Symphony (Bramble Blast)".

Donkey Kong Country 3 é o que menos vendeu dos três, com 3,51 milhões, e nem por isso deixou de reservar momentos importantes nas memórias dos admiradores da série. Desfecho honroso para uma trilogia revolucionária.

ESPÓLIO INCONTESTÁVEL

Quanto mais tempo se passa, mais distante fica a realidade da trilogia *Donkey Kong Country*, que ainda originou a aventura tridimensional *Donkey Kong 64* para Nintendo 64. A relação da Rare com a Nintendo só prevalece nos portáteis, e as principais cabeças por trás da trilogia, Tim e Chris Stamper, não trabalham mais no estúdio desde 2007. Até o compositor David Wise deixou a Rare em 2009, não obstante continuar colaborando como freelancer. Ao menos, o legado desta parceria sobrevive nos relançamentos no Virtual Console e pode ser sentido na manutenção do visual do Donkey Kong e dos personagens criados pela Rare nos jogos mais recentes. A trilogia *DKC* tem o seu lugar cravado na história dos videogames, e se hoje o uso de computação gráfica é algo comum, *Donkey Kong Country* merece respeito pelo pioneirismo.

Knight Lore

"Meu destino agora se faz claro: tenho quarenta dias e quarenta noites para encontrar o velho feiticeiro e fazer com que me ajude com sua mágica, antes que minha alma atormentada seja para sempre a alma de um lobisomem."
– Sabreman

A pose feliz e colorida do feiticeiro é fachada: ele criou um labirinto só de torturas

Uma obra de arte do tempo em que a Rare ainda se chamava Ultimate Play the Game, mas já era conhecida pela qualidade e brilhantismo

Texto: Orákio "Gagá" Rob

Quem começou sua carreira gamer no Atari, e dele progrediu para o NES ou Master System, pode achar que testemunhou boa parte da história dos jogos retrô. Só que em meio à densa floresta dos antigos consoles, em um recanto quase esquecido pela humanidade, há uma clareira com uma fauna exótica, água cristalina e um monte de computadores com nomes esquisitíssimos e jogos absolutamente fascinantes. E no meio desse paraíso oculto, jaz um pequeno notável do mundo da computação, o ZX Spectrum.

O ZX Spectrum era um micro-microcomputador, uma coisinha tão pequetitinha que chega a ser difícil de acreditar que fazia o que fez. Note que estamos falando de um computador mais ou menos do tamanho de um netbook moderno, só que lançado em 1982. O modesto, porém engenhoso, ZX Spectrum chegou ao Brasil na forma dos computadores TK90X e TK95, "clones" do Spectrum, e abrigou um monte de pequenos clássicos que muita gente aqui no Brasil não conhece. Ou melhor, não conhece diretamente, porque alguns desses jogos foram tão revolucionários que acabaram por influenciar um monte de jogos que nós todos jogamos, além de revelarem programadores que nós viríamos a conhecer muito bem anos depois. E isso é especialmente verdadeiro no que diz respeito ao jogo sobre o qual vamos falar.

> *"Sinto o olhar do velho feiticeiro sobre mim, como parte do labirinto de armadilhas e provações que têm por objetivo manter todos distantes, exceto o mais persistente dos convidados indesejáveis que busca por uma audiência com o grande feiticeiro MELKHIOR"*
>
> **– Sabreman**

Não basta sobreviver, há de procurar itens e fugir de monstros

Em 1984, o ZX Spectrum já havia se tornado um enorme sucesso na Europa, e não faltavam jogos de qualidade no mercado. Mas o baixo preço do computador não atraiu apenas consumidores: o ZX Spectrum foi a porta de entrada de muitos desenvolvedores para o mundo da programação.

Foi no Spectrum que começou a história de dois irmãos, Chris e Tim Stamper, e da esposa (então namorada) do último, Carol Ward. Os três e mais um colega de faculdade se uniram e formaram a Ultimate Play the Game, uma softhouse que, entre 1983 e 1986, lançou 14 jogos de sucesso extremamente bem-recebidos pela crítica. Quando *Knight Lore*

Transformação em Knight Lore

SCORE :2053 Rescued :2
GOOD SHOT!
13 19 20 732
AMMO BOY GIRL TIME SCAN

Eis o verdadeiro pai da visão isométrica, Ant Attack, da JRS

chegou ao mercado em 1984, a Ultimate já era a softhouse favorita de nove entre dez proprietários do Spectrum, que enchiam as redações de revistas europeias de cartas com reclamações sempre que um jogo anunciado pela Ultimate atrasava, como se a culpa fosse da pobre da editora...

Knight Lore foi elaborado para ser a terceira parte da série *Sabreman*, inaugurada com *Sabre Wulf* e continuada em *Underwurlde*. Os dois jogos anteriores eram estrelados pelo mesmo protagonista, o explorador Sabreman, ambos jogos de ação lateral de enorme sucesso. Mas *Knight Lore* conseguiu fazer ainda mais barulho. O jogo apresentava uma perspectiva isométrica tridimensional absolutamente espantosa para a época. Não que o jogo tenha sido o primeiro a tentar algo do gênero – a Sega chegou antes nos fliperamas com *Zaxxon* (1982) e a Gottlieb com *Q*bert* (1982), mas os jogos não têm muita coisa em comum com *Knight Lore* além da perspectiva. O primeiro verdadeiro jogo de plataforma com visão isométrica foi *Ant Attack* (1983), lançado para o Spectrum pela JRS. Ainda assim, *Knight Lore* levou o conceito tão além, e seus gráficos se mostram tão superiores, que chega a ser covardia comparar esses jogos. Segundo declarações da própria Ultimate, o personagem principal, Sabreman, tem mais de 200 quadros de movimento, e era o personagem mais animado da história dos programas de computador até então. Os ambientes do jogo traziam elementos gráficos grandes e muito detalhados para a época. Quando se comparava o protagonista Sabreman dos jogos anteriores da série à nova versão tridimensional apresentada em *Knight Lore*, a impressão que se tinha era a de que o desenho original havia ganhado vida e saltado da tela. "Nunca vi gráficos tão bons em nenhum outro jogo para micros", disse na época um crítico da revista Computer & Videogames (edição 39).

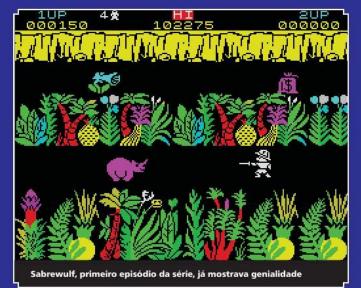
Muitas das coisas que hoje consideramos básicas foram realizadas pela primeira vez em *Knight Lore*. Um recurso bastante alardeado era o fato de os objetos terem profundidade, e não serem apenas imagens bidimensionais

Versão de Knight Lore para NES. Adaptação adequada e talentosa

O uso inteligente das cores deu ao feiticeiro uma expressão de pura maldade

O CONDE VON SABREWULF

Sempre talentosa em modelar e animar personagens, a galera da Ultimate Play The Game conseguiu uma proeza ao criar um lobisomem tão impactante com pixels, capaz até de se transformar durante a partida. Anos mais tarde, agora nas mãos da Rare, Sabreman ganhou seu visual mais impressionante no pelo de Sabrewulf, personagem do épico *Killer Instinct* (fliperamas, N64). Desta vez, o lobisomem entra em um torneio organizado pela UltraTech com a promessa de receber uma cura definitiva caso sagre-se campeão.

Sabrewulf, primeiro episódio da série, já mostrava genialidade

"chapadas". Era possível subir neles, andar para os lados, para o fundo, para a frente e até mesmo interagir com os objetos, empurrando-os ou carregando-os para uso em outra sala. A técnica, avançadíssima para a época, foi chamada de "Filmation". Anos depois, a edição 12 da Edge britânica afirmou: "Acredito que não seja um exagero dizer que *Knight Lore* representa o maior avanço da história dos jogos para computador".

UM CLÁSSICO DE PLATAFORMA

A imagem estampada na caixa do jogo já era extremamente atraente, mas o encarte contribuía ainda mais para a atmosfera de mistério; em vez de instruções claras e objetivas, uma breve narrativa e um poema com orientações básicas: o jogador controla um aventureiro que, após dias de caminhada, chega ao castelo Knight Lore em busca de um velho feiticeiro moribundo, capaz de livrá-lo da maldição de transformar-se todas as noites em um lobisomem. Só que em quarenta dias a maldição se tornará irreversível, e o velho feiticeiro tem um lado sádico: a única maneira de conseguir sua ajuda é atravessando um labirinto cheio de espinhos afiados, criaturas nefastas e um sem-número de armadilhas.

E de fato, armadilhas são o que você mais vai encontrar no castelo Knight Lore: blocos que afundam ou se desintegram quando você pisa neles, plataformas móveis, bolas de espinhos que despencam do teto... há muitas maneiras nada divertidas de morrer aqui. Algumas telas são especialmente malignas, e exigem saltos na altura exata para que você passe sobre um piso de espinhos sem bater com a cabeça no inimigo que está logo acima. A visão isométrica é de fato espantosa para a época, mas em alguns momentos é difícil dizer exatamente em que posição uma certa plataforma móvel está, o que acaba complicando ainda mais as coisas. Porém, com um pouco de atenção, é possível usar outros elementos da tela como referenciais para avaliar a posição real de um objeto.

E por falar em objetos, você vai precisar coletar catorze deles e levá-los até o feiticeiro na ordem certa para que ele prepare a poção mágica. É claro que achar o feiticeiro fica por sua conta. E mesmo ao encontrá-lo é preciso ter cautela: se encontrá-lo durante o dia, a imagem do próximo objeto necessário vai ser exibida acima de seu caldeirão. Mas se você chegar até ele durante a noite, um feitiço saltará do caldeirão e tentará matá-lo. Temos que entender o lado do feiticeiro: se você estivesse sozinho em um labirinto com um caldeirão, certamente não gostaria de receber a visita de um lobisomem, gostaria?

Pois essa é uma das características mais fascinantes

Remake de Knight Lore, agora com ângulos mais claros

do jogo. No canto da tela, há um indicador de dias e noites. O sol vai se movendo lentamente por ele, e, quando completa seu percurso, a lua surge, e o pobre aventureiro sofre uma impagável transformação em lobisomem. Os comandos e a operação de Sabreman não sofrem grandes alterações, mas ele fica vulnerável durante os poucos segundos que a transformação toma, o que acrescenta um elemento de estratégia ao jogo. Sempre que for realizar algum movimento mais perigoso, como saltar sobre uma plataforma ou passar próximo a um inimigo, o jogador deve verificar o momento do dia e, se for mais conveniente, esperar a transformação para depois fazer o que tem que fazer. Acredite, você não vai gostar nem um pouco de pisar em um bloco que afunda sobre espinhos e ser impedido de andar momentaneamente por causa da transformação. Há ainda alterações sutis na jogabilidade dependo da forma do personagem: alguns inimigos (como a bola saltitante) perseguem o lobisomem, mas fogem de Sabreman em sua forma humana. Por outro lado, o

lobisomem é capaz de saltar um pouco mais longe.

O problema é que você tem um limite de quarenta dias para terminar o jogo, e quando você está esperando o dia chegar para voltar à sua forma humana, ou enquanto aguarda a chegada da noite para ganhar a vantagem do pulo extra na forma de lobisomem, a tensão com relação ao tempo é inevitável. É curioso que um jogo que exija tamanha precisão e raciocínio tenha um limite de tempo. Anos depois, em 1989, Jordan Mechner também usaria esse recurso ousado no cerebral *Prince of Persia*, obtendo resultados igualmente brilhantes.

É preciso um excelente planejamento para impor um limite de tempo a jogos que exijam raciocínio e precisão sem tornar as coisas excessivamente complicadas ou generosas demais, e é de se admirar o trabalho de game design envolvido para que esses dois clássicos alcançassem um equilíbrio tão perfeito nesse sentido. Mas se você está pensando que vai ser moleza terminar o jogo no prazo estabelecido, saiba que não é bem assim. Você vai ter que se apressar um pouco, porque a missão é grande. O mapa do jogo é imenso e perder-se no labirinto é fácil.

Uma coisa que os jogadores não acostumados ao ZX Spectrum vão notar é o uso limitado de cores. Cada tela usa apenas duas cores simultaneamente: preto e azul, preto e amarelo, preto e verde e por aí vai. O Spectrum podia exibir 16 cores simultâneas, mas devido a uma limitação de hardware, o uso de mais de duas cores era particularmente complicado em algumas situações, causando efeitos indesejáveis de sobreposição de cores. Vários jogos lançados para o computador só usavam duas cores (geralmente, preto e branco) por esse motivo, e *Knight Lore* não é exceção. Mas vale observar que o uso das cores foi criativo: para o rosto do protagonista, por

O MISTÉRIO DE MIRE MARE E AS APARIÇÕES DE SABREMAN

Knight Lore foi criado para ser a terceira parte da série *Sabreman*, que contaria com cinco jogos. Desses cinco, apenas quatro foram lançados, e a cronologia da série segue esta ordem: *Sabre Wulf*, *Underwurlde*, *Knight Lore* e *Pentagram*. O quinto jogo é um dos maiores mistérios da história dos games. Seu nome foi revelado na mensagem final de *Knight Lore*:

> A poção realiza
> Sua forte magia
> Demônios, saibam todos
> A magia foi quebrada
> Você está livre
> Siga para Mire Mare

O nome também apareceu ao fim do segundo jogo, *Underwurlde*. Há três finais possíveis em *Underwurlde*: um menciona o nome *Knight Lore* (o terceiro jogo da série), outro, o nome *Pentagram* (o quarto), e o último:

> Parabéns!
> Você concluiu
> O pentagrama
> Sua aventura continua em
> Mire Mare

Mas por que o jogo nunca foi lançado? Não há uma história acima de qualquer suspeita, mas a teoria de maior crédito diz que a U.S. Gold, que havia adquirido os direitos aos jogos da softhouse, parecia mais interessada em relançar velhos clássicos da Ultimate a preço de banana do que em investir em novos jogos. Furiosos e querendo encerrar a série com chave de ouro em vez de lançar um produto sem apoio algum, Chris e Tim começaram a enrolar a U.S. Gold dizendo que *Mire Mare* ainda não estava pronto, e a situação foi se prorrogando até que a U.S. Gold desistiu de lançá-lo. Mas um ex-funcionário da Ultimate afirma que o jogo foi concluído e que ele inclusive chegou a jogá-lo. Há alguns anos, o site da Rare dizia que embora boa parte do game design estivesse concluído, ainda faltava muita coisa em termos de programação. Obviamente, seria pouco elegante da parte da Rare reconhecer publicamente que tapeou a U.S. Gold, de forma que o mistério permanece.

O protagonista Sabreman tornou a aparecer em outros jogos. O personagem Sabrewulf, do popular jogo de luta da Rare, *Killer Instinct*, nada mais é do que nosso bravo aventureiro em sua forma de lobisomem. Ele apareceu ainda na fase Hailfire Peaks de *Banjo-Tooie* (Nintendo 64) e ganhou outro jogo só seu, *Sabre Wulf*, para o Game Boy Advance. Além das conversões lançadas oficialmente para outros computadores da época e para o Famicom Disk System, um remake feito por fãs foi lançado anos depois para o MSX2, com gráficos caprichadíssimos. Infelizmente, não há planos conhecidos para *Mire Mare*, e parece que passaremos o resto de nossas vidas à caça de um pedacinho de informação desse tesouro perdido.

Underwurlde era excelente, mas a revolução de Knight Lore falou muito mais alto e o imortalizou

Por anos, este logotipo foi um selo de qualidade em jogos exclusivos da Nintendo

Os labirintos de K.Lore obrigaram jogadores a aprender cartografia

Em Banjo-Tooie (N64), Sabreman dá as caras em Hailfire Peaks

A versão MSX, criada por fãs, tem qualidade profissional

exemplo, a Ultimate destacou apenas os olhos e o nariz. O resto da face é coberto pelas sombras, supostamente impostas pelo chapéu de Sabreman. Curiosamente, a limitação do hardware foi responsável pelo design memorável do personagem.

> *"Acho que este é, provavelmente, o melhor jogo já produzido para o Spectrum, e ele me parece perfeito em todos os aspectos. Francamente, não vejo como possa ser possível melhorar ainda mais este jogo."*
>
> **Revista Crash, edição 12**

Os controles são bem... diferentes. Basicamente, você tem uma tecla que gira o personagem para a esquerda, outra que gira o personagem para a direita, outra para andar para a frente e outra para saltar. Esse tipo de controle pode parecer um tanto esquisito, mas na verdade ele funciona surpreendentemente bem no jogo. O truque está em saber posicionar os dedos de maneira apropriada sobre o teclado. Mas há um problema que pode atrapalhar a sua festa: a velocidade do jogo cai abruptamente quando você chega a uma tela que tenha outros elementos (como inimigos ou plataformas) em movimento. Quando isso acontece, as respostas dos controles descem a ladeira, e você pode ter que apertar a mesma tecla duas ou três vezes para realizar uma ação, o que não é nem um pouco divertido. Na época, a revista Crash disse não ver ponto algum que pudesse ser melhorado em *Knight Lore*, mas o brilhantismo do jogo talvez tenha empolgado um pouco demais o crítico em questão.

Nasce a RARE

Pensando bem, talvez o Spectrum não fosse mesmo capaz de fazer mais do que isso; a equipe da Ultimate sabia que havia alcançado os limites da plataforma. Muita gente achava que o futuro dos jogos estava na nova safra de computadores. Para a perplexidade de todos, no ano seguinte ao lançamento de *Knight Lore*, a Ultimate vendeu os direitos de seus jogos à U.S. Gold. Alguns jogos novos chegaram a ser lançados depois disso (alguns usavam inclusive o "motor" de *Knight Lore*), mas embora fossem bons jogos, faltava a eles a inovação e o brilhantismo característico da Ultimate. Parecia que a equipe já não era a mesma. A verdade é que desde 1983, os irmãos Stamper, que tinham excelentes contatos no

Sabreman pintou no GBA com o novo estilo gráfico da Rare

Japão, já haviam percebido antes de quase todo mundo no Ocidente que a Nintendo ia quebrar a banca com o Famicom. Pouco após a aquisição pela U.S. Gold, e anos antes da concorrência, Tim e Chris montaram uma nova empresa de desenvolvimento de jogos com foco nos consoles japoneses. Essa nova empresa viria a ter um excelente relacionamento com a Nintendo, que encomendou aos dois irmãos o desenvolvimento de diversos jogos. A empresa criada pelos irmãos Stamper era a Rare, responsável por clássicos dos consoles da Nintendo como *Battletoads*, *Donkey Kong Country* e *Goldeneye*, sendo uma das mais respeitadas desenvolvedoras de jogos da atualidade.

> *"Este é um jogo que está muito à frente dos outros; todos os futuros jogos de labirinto (e a maioria dos outros tipos também) será julgada tendo-o como referencial."*
>
> **Revista Sinclair Programs, janeiro de 1985**

A Rare não foi o único legado de *Knight Lore*. A influência do jogo na indústria foi tão forte que chega a ser difícil precisar seus limites. Exemplos óbvios de jogos que bebem de sua fonte incluem clássicos jogos de plataforma, como *Vagrant Story* para o PlayStation, mas também é possível encontrar reflexos de *Knight Lore* mesmo em títulos de outros gêneros, como no RPG de ação *Landstalker* (Mega Drive), nos estratégicos *Ogre Battle* e *Final Fantasy Tactics* (lançados para vários consoles) e até em RPGs para computador, como *Diablo*.

ROAD&TRACK
presents
The
NEED
For
SPEED™

O visual era realista, mas o que impressionava mais era a sensação de realidade

SAEM AS PISTAS, ENTRAM AS ESTRADAS

Aqui não há número de voltas. Você percorre o trecho de ponta a ponta e sequer verá o mesmo ponto novamente. A City é a mais fácil de todas, principalmente, se percorrida com o câmbio automático. Este belo trecho urbano é composto de muros muito altos que podem ser utilizados nas ultrapassagens. Será fácil vencer aqui, desde que você não fique admirando a beleza dos arranha-céus ao fundo do cenário.

A Alpine exige mais de habilidade, pois esse trecho é composto por curvas mais fechadas e um tráfego um pouco mais intenso.

A dificuldade extrema de *Need for Speed* é a pista Coastal. Este maravilhoso trecho litorâneo mostra uma praia belíssima e um mar azul que vira e mexe desponta no horizonte, mas mistura várias curvas perigosas, subidas, descidas e o tráfego mais intenso, o que dificulta muito as ultrapassagens, principalmente nas curvas. Quer ainda mais dificuldade? Escolha um carro mais fraco que o do oponente e use o câmbio manual... Aí o bicho vai pegar!

Texto: Por Marcelo Nietto e André Forte

A série *Need for Speed* passou por uma infinidade de mudanças de estilos. Tuning, rachas em desfiladeiros, campeonatos amadores de corrida em pistas fechadas e outras mudanças que vieram para adequar a marca às tendências e ao modismo das épocas de lançamento. Sabe o que isso significa? Balela pura!

A melhor versão de *Need for Speed* foi lançada pela Electronic Arts canadense em 1994, para o console 3DO, e logo ganhou versões mais caprichadas para PlayStation, Sega Saturn e PC. O 3DO, porém, marcou o início da série, além de possuir o jogo mais charmoso e bonito. Veja agora por que o primeiro *Need for Speed* é considerado um dos jogos de corrida mais legais da série e conheça as características que queremos ver novamente. Ainda acreditamos que a EA deveria lançar um remake.

PARECE REAL!

Need for Speed causou um verdadeiro impacto na indústria de videogames. Todos sabiam que o 3DO era capaz de criar gráficos digitalizados através da técnica de renderização, mas nunca tal poder havia sido usado em um jogo de corrida. O resultado foram bocas babando e corações palpitando ao ver os painéis digitalizados de Ferraris, Porsches e Lamborghinis, supermáquinas que disputavam rachas em trechos urbanos e autoestradas com paisagens paradisíacas. Todos queriam ter o 3DO para jogar o *Need for Speed*, o problema era o preço do console (vendido até por U$900,00 em boa parte das lojas).

A tecnologia de renderização do console oferecia gráficos digitalizados impressionantes para sua época e a qualidade visual deste jogo era tanta que o *Need* de 3DO ficou mais bonito visualmente do que os de PlayStation e Sega Saturn, que contavam com tecnologias mais avançadas de polígonos e textura aplicada. Para completar a primorosa produção, a EA nos brindou com detalhes inéditos até então, como o ronco diferenciado dos motores de cada carro, estatísticas detalhadas, fotos em alta resolução e vídeos dos veículos em tela cheia e sem muita granulação de imagem (como no Sega CD).

Os oito carros disponíveis também eram um show à parte. A maior diversão de *NFS* era testar todas as máquinas antes de escolher sua predileta, pois cada uma possuía um ronco diferente de motor, dirigibilidade e painel. A maioria provavelmente escolheria a Ferrari, de longe, o mais rápido dos carros disponíveis, mas o Porsche também era uma boa escolha, já que era mais fácil de dirigir e fazer curvas devido à sua velocidade mais baixa. Todos os carros possuíam um vídeo demonstrativo de suas

O melhor Need for Speed de todos os tempos. Mesmo com 15 anos de estrada, Need for Speed - Road & Track de 3DO continua em boa forma

Sem essa de pista fechada com várias voltas. Need bom é Need sem limites

PAINÉIS PERSONALIZADOS

Acura NSX

Corvette ZR-1

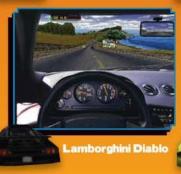
Porsche 911 Carrera

Ferrari 512TR

Lamborghini Diablo

Mazda RX-7

Dodge Viper RT/10

Toyota Supra Turbo

O papo do Corredor X encheu o saco? Era possível amordaçá-lo e correr em paz

As animações em vídeo marcaram gerações de jogadores por muito tempo

características produzido pela abalizada equipe da revista norte-americana Road & Track, o que era um verdadeiro sonho para os fãs de automobilismo.

AUTOESCOLA DE ESTRADA

O primeiro jogo da série era direto e reto. Às vezes, até demais... mas, fazendo uma comparação direta com os atuais representantes da franquia, a complexidade exagerada mais atrapalha do que ajuda. O jogo é arcade, e apesar de todo o realismo oferecido pelo 3DO, a jogabilidade era descompromissada e sem frescura. O que o destacava dos demais concorrentes é que a EA criou uma evolução de *Test Drive 2 – The Duel* (corrida da Accolade para computadores), com gráficos de primeira grandeza. Para quem não conhece, *The Duel* oferecia três pistas de estradas sinuosas e o objetivo do jogador era vencer o racha. *Need* era igualzinho, oferecia três pistas, sendo uma em trecho urbano (City) e duas em autoestradas (Alpine e Coastal). Não existia número de voltas, já que o objetivo era percorrer a estrada de ponta a ponta, e a representação delas era tão bem feita que o jogador realmente se sentia subindo a serra, partindo do nível do mar até o topo da montanha.

O Game Over acontece após bater o carro violentamente por quatro vezes, porém, se ficar um bom tempo sem bater em ninguém, o jogo dá um carro bônus. Outra possibilidade de fim de jogo é quando o jogador é parado pela polícia por duas vezes. Na primeira, há apenas uma multa, mas, na segunda, o jogador recebe o fim de jogo com um vídeo do policial algemando o piloto.

CORREDOR X "RULEIA"

As corridas são disputadas contra um oponente bem arrogante e que adora tirar sarro de sua cara quando você perde. Corredor X é, de longe, uma das atrações mais interessantes de *NFS*. O figura de óculos escuros e estilo "vilão metidinho de filme dos anos 1980" surge em vídeos ao final das corridas para tirar uma onda da sua barbeiragem. O melhor de tudo é que ele não é imbatível. Vira e mexe, o jogador é surpreendido ao passar pelo carro do fanfarrão parado em um acidente em uma corrida que estava praticamente perdida.

Ao vencer, aparece um vídeo com o cara se lamentando. Ele representa bem o tipo "fala muito e mostra pouco". Como os vídeos são limitados, com o tempo eles se tornam repetitivos. Para isso, há uma opção para desativar os vídeos e o Corredor X ganha um esparadrapo na boca.

ALGUNS PORÉNS...

Ok, nem tudo são flores e o jogo também possuía alguns defeitinhos. É uma pena que essa versão do 3DO não contou com opção para dois jogadores com tela dividida, limitando o jogador aos modos racha e Time Trial.

A sensação de velocidade também não era das melhores, talvez até pela taxa de quadros limitada pela alta qualidade de compressão de imagens digitalizadas. Além disso, o jogo pecou pela pequena quantidade de pistas (apenas três) e carros (oito) e pelo sistema de menus pouco intuitivo, para não dizer, vejamos, muito confuso. Isso sem falar da difícil dirigibilidade dos carros, que eram um tanto quanto pesados para realizar curvas perigosas. Nas versões lançadas para Sega Saturn, PlayStation e PC, esses defeitos foram sanados, mas dificilmente alguém se lembraria delas em uma conversa. Já o "Need de 3DO"... Ah, esse é eterno!

CENÁRIOS INESQUECÍVEIS

Se há algo que marcou em *The Need for Speed* é a beleza das paisagens, um dos mais belos visuais do 3DO. Os cenários são montados conforme o jogador avança na estrada, causando uma sensação envolvente de profundidade. Confira agora alguns dos trechos mais sensacionais da competição:

A natureza castiga: trecho rodeado por árvores é um belo lugar para se passar as férias, a não ser que um mala resolva pegar sua Ferrari para tirar racha.

Após inevitavelmente bater o carro no início do trecho dos pinhais, o esquema é aproveitar o embalo para descer a ladeira em alta velocidade.

Detalhes pequenos, mas que marcam: era possível ler o que estava escrito nas placas

O trecho da ponte impressionava com as sombras das estruturas no chão.

No final da pista, uma ladeira belíssima, com um rio cristalino e gélidas montanhas.

Enfim, a cidade. Aqui começa o racha no trecho urbano. Prepare-se para muitas retas, rodeadas de postes de luz e placas de sinalização.

Não sabemos quem é o dono da rede de hotéis Pioneer, mas o cara deve estar bem financeiramente. Nesse trecho, são três hotéis seguidos, à direita.

Este não é obra de Maluf. Não sabemos quem foi o autor, mas esse túnel é muito bem feito e detalhado.

Essa ponte passa por cima da cidade e leva ao trecho final.

Mar e coqueiros à direita, prédios e postes à esquerda. Esse contraste caracteriza o trecho litorâneo de *Need*.

O mar azul e a areia marrom estão bem distantes e a ladeira continua. Aqui, o perigo aumenta, já que o trecho está mais apertado, dificultando as ultrapassagens nas curvas.

Aqui, começa a longa subida da serra a caminho do final, no topo da serra. Repare na praia ao lado direito, que começa a ficar distante.

Não esqueceremos jamais da beleza dos balões multicoloridos. É, de longe, um dos cenários mais bonitos já vistos em jogos de corrida.

O túnel no topo da serra marca o trecho final de Coastal. Após essa bela construção abaixo das montanhas, perigosas curvas em "S" antecedem o caminho do final.

ActRaiser

Encarando a árdua tarefa de trazer a paz ao mundo dos homens. Com direito a demônios e aberrações para serem defenestrados do planeta...

Texto: Amer Houchaimi

A primeira coisa que muitos de nós fizemos ao ganhar nossos reluzentes Super Nintendos no início da década de 1990 foi correr para a locadora e alugar todos os games que namorávamos desde o lançamento do console. Todo mundo lembra qual foi o primeiro game que jogou em seu console. O meu foi *Rival Turf* (que derrota!).

A verdade absoluta da época era: *Final Fight* e *Street Fighter II* sempre estavam alugados, o que nos fazia voltar nossas atenções aos outros títulos. Graças a isso, pudemos conhecer inúmeras pérolas menos divulgadas, como *Pilotwings*, *Gradius III*, *Legend of Zelda: A Link to the Past* e o fenomenal *ActRaiser*.

Se levarmos em conta a época em que foi lançado, o jogo era ambicioso: uma mistura pouco ortodoxa de estratégia com ação; estranho, mas funcional. Lançado pela Enix, produtora do fenômeno *Dragon Quest* e até então, rival jurada da Squaresoft (como os tempos mudam), em *ActRaiser* o jogador controla um deus que precisa auxiliar o crescimento da civilização humana. Para isso, ele deve enviar um avatar seu até áreas infestadas de monstros, eliminar o mal lá presente (as fases de ação) e então guiar os humanos em sua evolução (as etapas estratégicas).

ActRaiser certamente conquistou um bom número de jogadores, que passavam finais de semanas inteiros evoluindo suas cidades, desbravando as fases de ação e torcendo para que seus Saves ainda estivessem no cartucho quando o alugassem na semana seguinte.

Uma coisa é certa: eis um jogo impiedoso. Diversas etapas das fases de ação são difíceis o suficiente para fazer o jogador proferir blasfêmias horrendas contra os produtores e descontar sua fúria na população.

Desta forma, relembraremos alguns dos obstáculos terríveis que tanto nos irritaram, mas que sempre encaramos com um sorriso, pelo menos nas três primeiras tentativas.

A HISTÓRIA DO MUNDO

O jogador assume o papel do "Mestre" (a Nintendo não permitia referências a religião na época), um ser benéfico que, muitos anos antes, enfrentou o demônio Tanzra e foi derrotado. Após passar várias eras em um sono curativo, o Mestre desperta e precisa derrotar os servos de seu antigo inimigo e trazer a paz ao mundo dos homens, que foi dividido em seis reinos pelo vilão. São eles:

Northwall
Como este é um jogo da geração 16-bit, lógico que ele tem uma fase de gelo. Diferente da regra, os cenários não escorregam. Em vez disso há uma escalada infernal.

Aitos
O povo desta região não viu mal algum em construir uma vila próxima a um vulcão gigantesco... exceto pelas erupções e demônios de fogo que infestam o lugar.

Fillmore
A primeira região do jogo é a mais simples, sem grandes problemas. Mesmo assim, muitos de nós ficamos presos por horas nela, uma vez que, na época, não entendíamos uma vírgula de inglês.

Bloodpool
Os monstros desta região transformaram a água do lago em sangue; ou um caminhão de groselha atingiu a água, não sabemos com certeza.

Kasandora
A cidade do deserto, onde, para surpresa de ninguém, é preciso entrar em uma pirâmide e enfrentar múmias e faraós.

Marahna
Uma selva bastante densa, onde o jogador encontra um templo Inca e destrói as divindades existentes nele, forçando os mortais presentes a mudarem de religião. Que jogo fascista!

FILLMORE

Embora seja possível iniciar por qualquer cidade, Fillmore é aquela que a maioria dos jogadores escolhe primeiro. O povo desta região descobre a revolucionária tecnologia de construir pontes, o que é uma mão na roda para o desenvolvimento das demais cidades. Eventualmente, todos aqui ficam estressados com o excesso de trabalho e cabe ao jogador trazer o dom da música a esta cidade antes que seus moradores comam uns aos outros. Cada região espelha um local do mundo real e, devido aos chefes de fase aqui presentes, podemos deduzir que Fillmore equivale à antiga Grécia.

TRONCOS MÓVEIS
Havia alguns troncos presos por cordas que nos ajudavam a alcançar itens nos pontos mais altos das árvores.

Act-1

O INTERIOR DO TEMPLO
Há dois caminhos possíveis para chegar até a segunda parte do templo. O caminho escolhido não faz diferença.

Act-2

Fillmore
Os aldeões aqui rezam para que o "Mestre" derrube as árvores com trovões para que possam construir mais casas. Mas é muita cara de pau pedir a uma divindade que trabalhe como firma de construção.

A ÁRVORE NARIGUDA
Este inimigo surpreendeu vários jogadores que acreditavam que ele era apenas parte do cenário.

b
b
MINOTAURUS
Apesar de seu tamanho, o chefe é bastante ágil e pode pegar os jogadores de surpresa com facilidade.
CENTAUR KNIGHT
Avançar golpeando freneticamente este inimigo não era uma das saídas mais inteligentes para vencê-lo.
MALDITA NATUREZA!!!
A fauna local não mede esforços para estragar sua missão. Macacos, vespas e pássaros o derrubarão.
A ÁRVORE CAMINHANTE
Este rejeito de Senhor dos Anéis fica saltitando pela floresta com as mãos estendidas para ajudá-lo.
a
DESCENDO A CAVERNA
Não há muitos inimigos pela descida, mas as estalagmites pelo caminho podem lhe causar um dano bonito.
A GRANDE ESCALADA
A maioria dos inimigos só aparece depois que já batemos a cabeça neles ao subir as plataformas.
a

O LAGO DE SANGUE
Aqui, há muitas plataformas para saltar e uma dezena de inimigos dispostos a arrancar seu couro.

BEM-VINDOS A CASTLEVANIA
Lua cheia, um castelo assustador, gárgulas e outras coisas caóticas querendo seu sangue. É, bem original...

MAS ESPERE: TEM MAIS!
Estacas no teto e plataformas móveis que direcionam o herói a elas? Não, sério, esta devia ser a casa de Drácula.

Bloodpool
Eventualmente, Bloodpool cria estradas que permitem a seus habitantes manterem contato com os residentes de Fillmore. Em termos de jogo, não faz muita diferença.

SEM SENTIDO ALGUM
Uma tonelada de subidas e descidas, e mais subidas e escadarias e plataformas móveis... por Kojima!!!

MANTICORE
Um dos chefes mais malditos da história, ele salta entre as plataformas disparando cusparadas de fogo.

O PRAGA DEVE MORRER
Esses anõezinhos lembram o Praga do Xou da Xuxa! Matá-los é uma experiência terapêutica das melhores.

ZEPPELIN WOLF
No meio da luta, ele se transforma em lobisomem, aumentando seu poder. O que dizer de um capenga?

GÁRGULAS
As estátuas de pedra são inimigos difíceis em todos os games, mas em *ActRaiser*... isso não é diferente.

BLOODPOOL

Bloodpool fica próximo a um lago que se tornou tóxico devido à ação dos monstros. Sua missão é bancar o Capitão Planeta, chutar a bunda dos monstros e despoluir o lago. Eventualmente, o povo de Bloodpool descobre como cultivar trigo e oferece as sementes para que o Mestre leve este conhecimento a outras cidades. Fora isso, é preciso bancar o padeiro e entregar uma baguete a um menino fujão para que ele volte pra casa. Retiramos nossa indignação sobre o trabalho de construção, é mais digno que obrigar um ser divino a bancar o padeiro. No mundo real, Bloodpool poderia ser a Romênia ou alguma nação antiga da Europa.

ANÕES POR TODA PARTE
Cada fase tem um tipo diferente de anão, mas todos eles adoram ferrar os seus pulos. Que pragas!

KASANDORA

Curiosamente, esta fase traz inúmeras referências em questão de nomenclatura. Por exemplo, o primeiro chefe se chama Dagoba, o nome do planeta onde o Mestre Yoda reside em *O Império Contra-Ataca*. A única diferença é a maneira de soletrar o nome (no filme se escreve "Dagobah"). Por sua vez, Kasandora é o nome de uma enorme cidade prisão que existe no clássico mangá *O Guerreiro da Estrela Polar* (*Hokuto no Ken*), que (não) por acaso também se localizava em um deserto. O equivalente real de Kasandora, obviamente, é o Egito.

SALTANDO PARA A GLÓRIA
O maior problema no abismo são os homens vespa que aparecem no caminho e podem fazê-lo cair... e farão!

Fillmore
A etapa de simulação aqui é meio burlesca, uma vez que o jogador precisa fazer chover no deserto para remover a areia e transformar tudo em pradarias. Que bom que os moradores do deserto do mundo real não são assim.

HENTAI NUNCA MAIS!
É uma boa ideia usar os lugares altos para evitar os tentáculos que brotam do chão e são muito perigosos.
DAGOBA
O minhocão é grande, mas basta grudar nele e golpear como se não houvesse amanhã que ele morre fácil.
O COLOSSO DO CEARÁ
Esta fase tem tantas múmias que mais parece ser um estereótipo preconceituoso bastante malconcebido.
PAGANISMO
Fãs consideram *ActRaiser* como uma alegoria ao fim do politeísmo e ao início do monoteísmo do mundo real.
c
c
b
PHAROAH
O chefe é mais chato do que difícil, pois não é complicado se esquivar de seus ataques e contra-atacar.

RATOS VOADORES
Dois pombos carregando uma plataforma o ajudam a cruzar um longo abismo... cheio de inimigos, é claro.

AITOS

Esta é uma área vulcânica, infestada de abismos e plataformas de onde é bastante fácil cair. Sem dúvida, é uma das fases mais estressantes do jogo e a razão pelo qual alguns cartuchos de *ActRaiser* terem marcas de mordidas. A presença de bambus logo no início da fase e um dragão oriental como um dos chefes indicam que esta região pode ser relacionada à China.

DRAGÃO DE ARMADURA
Estes se encaixam na irritante categoria de "oponentes que precisam de mais de um golpe para serem mortos".

ARTHUR?
As nuvens com um olho em seu interior são muito semelhantes aos clássicos inimigos de *Ghouls N' Ghosts*.

Aitos
Aitos é o único local do mapa que usa moinhos e é onde será necessário utilizar o poder da ventania com um propósito prático. O povo desta cidade oferece ao "Mestre" a tecnologia da criação e tosa de ovelhas. Por que um povo que mora próximo a um vulcão aprendeu a fazer roupas de lã?

NÃO ESPERAVA POR ESSA
As plataformas acima da lava sobem e descem em um ritmo frequente. Cuidado com as bolotas também.

CAMINHO DAS PEDRAS
Ao subir as ladeiras, mãos de terra brotam do chão sem aviso e arremessam rochas contra o herói. E tem anões!
SERPENT
Plataformas, um abismo e um inimigo pouco previsível pela tela podem derrubá-lo a qualquer momento.
ME ESQUECI DE ALGO?
Antes do duelo com o chefe, há um pedestal com um Power-Up que dispara ondas de energia da espada.
a
a
b
b
E MAIS ESSA AGORA
Há bolotas explosivas que brotam da lava, arqueiros e as famigeradas nuvens, todos prontos para atrapalhar.
FIRE WHEEL
Este é mais um daqueles chefes em que basta grudar nele e golpear freneticamente que a batalha logo acaba.

MARAHNA

Esta área é curiosa por causa da dificuldade discrepante entre as suas duas fases de ação. A primeira é bastante fácil, especialmente quando consideramos que é uma das etapas mais avançadas do jogo, enquanto a segunda é infernalmente difícil e acreditamos que foi criada para fazer os jogadores pagarem por seus pecados na Terra. Pelo menos temos um pouco de folga aqui, diferente da fase seguinte, que é TOTALMENTE difícil. Marahna claramente foi inspirada na Índia.

MOLEZA, AFINAL
A névoa e as plataformas dão a impressão de que há um enorme abismo sob o herói. Felizmente, há chão firme.

O PRINCÍPIO
O início da segunda fase de ação pode parecer tranquilo. Inimigos fortes e um caminho linear podem esconder mais.

RAFFLASHER
O chefe é uma planta carnívora imóvel, que só o ataca com alguns poucos tentáculos (sempre eles).

Marahna
O povo de Marahna descobre uma erva medicinal que é muito útil para curar uma praga que assola Kasandora. O povo do deserto fica sofrendo por tempo indefinido até que o jogador decida levar a tal erva para eles.

SÓ ESTOU DE PASSAGEM
Esta sala minúscula só serve como uma breve passagem entre as etapas maiores do castelo. Mas tenha cuidado!

KALIA
Este chefe derruba plataformas do teto, as mesmas em que o jogador deve subir para alvejá-lo.

ESTÁTUAS LAZARENTAS
Mais um inimigo que parece parte do cenário e que só percebemos tarde demais. Essa fase está infestada deles.

PERIGO, PERIGO
Esta descida seria simples, não fossem os monstrinhos alados e as inúmeras cópias da Morte.

ACABOU?
É preciso tomar cuidado com esferas coloridas que mudam de lugar, disparam raios de energia e... ok, cuidado!

COMEÇOU MAL...
Logo no começo, é necessário saltar sobre estacas enquanto desvia dos tiros dos gárgulas.

... E PIORA AINDA MAIS
Não bastassem os monstros alados e gárgulas, os blocos de gelo derretem assim que o protagonista pisa neles.

MERMAN FLY
O chefe é um tritão alado que não possui pernas. Sem sentido algum se lembrarmos que ele vive na água.

USE BEM O TERRENO
A subida para chegar ao chefe é chata, mas pelo menos é fácil se posicionar para golpear os gárgulas.

Northwall
Além de entregar ovelhas, o "Mestre" precisa iluminar a região com o Sol para derreter toda a neve presente e facilitar ainda mais a vida dos aldeões. Ninguém aqui ouviu falar de aquecimento global.

ARCTIC WYVERN
O dragão de gelo só é vulnerável quando cospe fogo, no resto do tempo, ele ataca com voos rasantes.

ON THE ROCKS
É preciso usar os blocos de gelo como balsas para atravessar a água. Cuidado com o inimigo do outro lado.

A GRANDE ESCALADA
O trecho mais desafiador do jogo. Para alcançar o topo é preciso saltar em bolhas de ar e pular bastante.

NORTHWALL

A cidade escolhida como a última por muitos jogadores é também a mais difícil e desesperadora. Ignorando a tradição dos side scrollers, o gelo da fase não faz o protagonista escorregar, o que indica que ser um deus tem suas vantagens. O dom de criar ovelhas desenvolvido pelo povo de Aitos pode ser utilizado aqui, mas como em momento algum vimos pastos de ovelhas nos mapas, deduzimos que os moradores não estão fazendo casacos com sua lã, mas vestindo os bichos propriamente ditos. O clima frio da região a torna análoga à Rússia, Noruega ou Escandinávia.

A RAIZ DO PROBLEMA
O início da segunda etapa faz o jogador adentrar a grande árvore de Northwall pela sua parte mais baixa, suas raízes.

Quem se importa com poeira e ácaro da década de 1990 quando se tem uma coleção destas?

Sharp X68000

A fidelidade dos arcades em sua casa... Ou melhor, na casa de alguns poucos.

Por André Forte **Colaboração de Marcelo Tini**

A tristeza da bela ao lado aconteceu quando ela descobriu o preço do X68000... /o\

"É um computador muito à frente de sua época. O jogador podia conectá-lo em um monitor SVGA em 1988! O micro ainda mostra gráficos maravilhosos em disquetes de 5 1/4 e produz som de CD!" É com essa empolgação que Nelson Antonio Gomes, um colecionador paulista, define o X68000, o microcomputador japonês da SHARP que atualmente é um dos sonhos de consumo de colecionadores e fãs de videogames clássicos. Ricardo Wilmers é amigo de Nelson e estima que poucos tenham o console: "É um console de difícil acesso, poucos no Brasil devem ter um, chutaria umas vinte pessoas".

Nelson possui três modelos do micro: X68000 PRO, X68000 ACE e X68000 ACE HD. O X68000 é um sonho de consumo principalmente pelo fator raridade que ele carrega. "Os com mais de dois mega de memória e o famoso X68030 não são nada fáceis de encontrar", diz Wilmers. Nelson explica que o mercado é implacável com os entusiastas do micro até na hora de equipá-lo com acessórios, "É muito difícil encontrar um X68000 em "ótimo" estado para venda. Como exemplo, faz mais ou menos um ano que procuro periféricos para o X68000 e não vejo nenhum em ótimo estado". Marcelo Tini, o "Konamista" que você conheceu na edição passada, também possui um e avisa os interessados: "Não é fácil e não é barato. E tem que estar disposto a correr riscos".

O fator raridade em colecionismo significa valores muito altos. O ACE HD de Nelson custou, segundo ele, R$4.000. Wilmers explica como funciona a importação e por que o X68000 é para poucos: "Um conjunto completo Hardware + Monitor (que nada mais é que um Monitor/TV Sharp com saída para o computador) por U$550,00 com

Os jogos 2D com sprites são um dos mais belos já vistos em um console, ou micro, tanto faz

Um tapa na testa de quem ousar chamar o X68000 de máquina de escrever sem papel

FICHA TÉCNICA

Sharp X68000
Gênero: Computador pessoal
Origem: Japão
Preço estimado: De R$1.000 a R$5.000
Melhores jogos: Gradius, Gradius 2, Nemesis 90, Salamander, Parodius, Castlevania, A-Jax, TwinBee, Baseball 68, R-Type, Dragon Spirit, Dragon Saber, Terra Cresta, Moon Cresta, Alien Syndrome, Dragon Buster, Fatal Fury Special, Street Fighter II, Final Fight.
Número estimado de consoles no Brasil: entre 10 e 30
O melhor: perfeição visual e sonora na conversão de fliperamas, forte apelo de coleção, design incrível.
O pior: Preço, dificuldade de importação, oferta de jogos e acessórios, idioma de sistema operacional em japonês.

envio sendo feito por navio em duas caixas, pois somente o monitor pesa mais de 25 quilos. A entrega pode demorar até três meses para chegar ao Brasil."

Como o preço é muito alto, a vontade de ter um acaba pesando mais do que a grana gasta, "Depois de muito tempo de pesquisa, achei um no Japão por US$800+ US$200 de frete e pensei 'caramba 1000 pratas americanas por um computador de 1988!'. Aí a vontade de possuir um falou mais alto!" disse Nelson. "O meu custou mais de R$3.000 na época por causa do monitor, do peso do pacote e taxas de alfândega. Os jogos também têm preços variados. Há jogo de R$50 a R$600", explica Tini, que pontua o histórico luxuoso do sistema: "Na verdade, o X68000 não é um console, é um micro mesmo, que tem aplicativos e também jogos. No Japão, era utilizado por muitos como um videogame de luxo".

O CHARME DAS DUAS TORRES

Talvez o mais icônico modelo do X68000 seja o Ace, que possui duas torres verticais alinhadas em uma perfeita sintonia, mas há cerca de 20 modelos do computador lançados no Japão, divididos em três categorias: X68000, XVI e X68030.

O primeiro modelo, batizado de X68000, e os modelos Expert, ACE e Super All possuem as mesmas características físicas, com as torres verticais. A categoria XVI é semelhante em visual aos modelos iniciais, com poucas alterações no design. Os modelos PRO se assemelham a PCs com sua torre em posição horizontal, e os Compact são torres simples, menores e que ficam em posição vertical.

Final Fight igualzinho ao do fliperama, com a vantagem de pausar na hora que você quiser

O ARCADE EM CASA

"Sempre fui fanático por fliperamas e ouvi falar de um tal de X68000, que tinha cópias idênticas dos fliperamas. Não acreditei, fui pesquisar na web e vi que era a mais pura verdade. Fiquei louco!", comenta Nelson ao relembrar de como se interessou pelo micro. O X68000 não é raro e caro à toa. O computador da Sharp também é conhecido pela excelente performance em conversões de jogos de fliperama, mas há também muitos jogos desenvolvidos especialmente para ele. "Ele é especial pelos jogos *Arcade Perfect* e pelos jogos da Konami", diz Tini, claramente puxando a sardinha para o seu lado.

Apesar da opinião do Konamista ser suspeita, a produtora japonesa criou uma versão exclusiva de *Castlevania* (*Akumajou Dracula*) que se destacou tanto que chegou a ganhar um remake para PlayStation. "É o *Castlevania* mais lindo que já vi", diz Wilmers, que divide sua preferência também aos jogos *R-Type*, da Irem e *Ghouls n' Ghosts*, da Capcom. "*Daimakaimura* (*Ghouls n' Ghosts*) é uma cópia fiel ao do fliperama. Mata a versão do Mega Drive, SNES, Amiga e outros", concorda Nelson.

Além desses, o micro é muito bem servido de grandes sucessos, como *Final Fight*, *Street Fighter II* e *Fatal Fury Special*. O detalhe é que tais jogos são tão idênticos aos de fliperama que até os contadores de memória iniciais das máquinas originais são retratados antes do início da ROM. É um charme único, nunca visto em outro microcomputador.

GOSTOU? ENTÃO PREPARE O BOLSO!

Se apesar de os três colecionadores adiantarem as dificuldades de comprar um, ainda assim você estiver decidido a ter um X68000, vamos dar uma ajudinha para você. Para Wilmers, se você não se incomoda em ter um console em perfeito estado e com caixa, os preços são mais acessíveis. "Um loose (termo para consoles e jogos incompletos) tem valor aproximado de US$200,00 a US$600,00. Os jogos vão desde R$9 a R$350."

Nelson ainda dá mais uma dica: "Dá para encontrar em sites de leilão da Holanda por até US$250".

Tanto Nelson quanto Wilmers pensam em vender um de seus micros em breve. "É provável que eu venda um dos meus dois ainda este ano, pois é prejudicial ficar com dois sem poder utilizá-los constantemente. Devo pedir algo em torno de R$1.000 a 1.500", diz Wilmers. O de Nelson ficará mais caro: "Não penso em vender, mas como possuo três e ocupam muito espaço, talvez possa pensar em vender uma peça, Não por menos de R$2.000".

Akumajou Dracula X Chi no Rondo

Uma joia entre as coleções de PC Engine

Indiscutivelmente o melhor jogo de PC Engine, *Akumajou Dracula X - Chi no Rondo* possui a cara dos jogos em CD de sua época. Lançado em 29 de outubro de 1993, este título, atualmente, é um artigo indispensável em qualquer coleção de PC Engine.

Os gráficos de *Dracula X* abusavam do poder gráfico do PC Engine, porém o que mais chamou a atenção foi o cuidado que a Konami teve em contar a história através de sequências de animação com estilo de desenho animado japonês. Além disso, o jogo permitiu, pela primeira vez, ouvir a fabulosa trilha de *Castlevania* com o som cristalino de um Compact Disc. O pacote se completa com uma mecânica de controle excelente e construção de cenários belíssimos.

É por essas e outras que uma belezura dessas é tão difícil de se encontrar pelo mesmo preço de um jogo usado comum. *Dracula X* é vendido, em média, por US$150 em sites de leilões, como o eBay. Aqui no Brasil, o preço de uma cópia é mais alto (para variar). Aliás, em nossa última busca por sites brasileiros, não encontramos uma cópia sequer à venda.

Plataforma: PC Engine
Produtora: Konami
Mídia: CD
Grau de raridade: 2/5

OLD: 3 CLEAR

CLEAR BONUS 003100 PTS
TIME BONUS 000100 PTS
LEVEL BONUS 030000 PTS

PLAYERS LEFT BONUS

NEXT MISSION: 07/2010